

# SIXTH WORLD



# СОДЕРЖАНИЕ

|                                             |           |                                      |           |
|---------------------------------------------|-----------|--------------------------------------|-----------|
| <b>ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШЕСТОЙ МИР</b> .....  | <b>3</b>  | Природа духов.....                   | 33        |
| В чем суть?.....                            | 3         | Духовные узы.....                    | 33        |
| О важности повествования.....               | 3         | Ходы духов (и характеристики).....   | 34        |
| Характеристики.....                         | 4         | Свойства духов.....                  | 34        |
| Как бросать кости.....                      | 4         | Примеры духов.....                   | 34        |
| Сущность.....                               | 5         | Тотемы.....                          | 35        |
| Карма.....                                  | 5         | <b>РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО</b> .....    | <b>36</b> |
| Опыт.....                                   | 6         | Всегда говорите.....                 | 36        |
| Долги и услуги.....                         | 6         | Ваши задачи.....                     | 36        |
| <b>КАК ЭТО РАБОТАЕТ</b> .....               | <b>7</b>  | Ваши принципы.....                   | 36        |
| Базовые ходы.....                           | 7         | Ходы ведущего.....                   | 37        |
| Вторичные ходы.....                         | 9         | Но как же правила!.....              | 37        |
| Ходы метатипов.....                         | 10        | <b>О ТЕХ, С КЕМ МЫ БОРЕМСЯ</b> ..... | <b>38</b> |
| Смежные ходы архетипов.....                 | 11        | Угрозы и броски.....                 | 38        |
| <b>НАЧНЕМ, ПОЖАЛУЙ</b> .....                | <b>12</b> | Урон, получаемый от угроз.....       | 38        |
| <b>ЕСЛИ РЕШИШЬ БЫТЬ СОВСЕМ ПЛОХИМ</b> ..... | <b>13</b> | Свойства угроз.....                  | 38        |
| Нанесение урона.....                        | 14        | Паракриты.....                       | 39        |
| Получение урона.....                        | 14        | Металюди.....                        | 40        |
| Идем на поправку.....                       | 16        | Духи.....                            | 42        |
| Переезжаем на кладбище.....                 | 17        | <b>О ТОМ, ГДЕ МЫ ЖИВЕМ</b> .....     | <b>44</b> |
| <b>В ОТРЫВЕ ОТ РАБОТЫ</b> .....             | <b>18</b> | Создание дебрей.....                 | 44        |
| Подготовка.....                             | 18        | Источники влияния.....               | 44        |
| Простой.....                                | 19        | Угрозы.....                          | 45        |
| <b>Я ВСЕГДА С СОБОЙ БЕРУ</b> .....          | <b>20</b> | Кризис.....                          | 46        |
| Свойства снаряжения.....                    | 20        | Шкала рока.....                      | 46        |
| Броня.....                                  | 20        | Районы дебрей.....                   | 47        |
| Расходные предметы.....                     | 21        | <b>О ТОМ, ЧТО ЗА СТЕНАМИ</b> .....   | <b>50</b> |
| Оружие.....                                 | 21        | Зоны дикой местности.....            | 50        |
| Наркотические препараты.....                | 22        | <b>КАСТОМИЗАЦИЯ</b> .....            | <b>52</b> |
| Кибер-импланты.....                         | 22        | <b>МАТЕРИАЛЫ ВЕДУЩЕГО</b> .....      | <b>55</b> |
| Транспорт и дроны.....                      | 24        | <b>БЛАГОДАРНОСТИ</b> .....           | <b>57</b> |
| Ходы транспорта и дронов.....               | 25        |                                      |           |
| Примеры транспорта и дронов.....            | 25        |                                      |           |
| <b>О ЛЮДЯХ ИЗ ДРУГИХ РЕАЛЬНОСТЕЙ</b> .....  | <b>27</b> |                                      |           |
| Матрица.....                                | 27        |                                      |           |
| Взлом.....                                  | 27        |                                      |           |
| Ходы взлома.....                            | 27        |                                      |           |
| Программы.....                              | 28        |                                      |           |
| Магия.....                                  | 29        |                                      |           |
| Астральное пространство.....                | 29        |                                      |           |
| Магическое снаряжение.....                  | 30        |                                      |           |
| Чары.....                                   | 31        |                                      |           |
| Примеры чар.....                            | 31        |                                      |           |
| Изучение чар.....                           | 32        |                                      |           |
| <b>ДУХИ И ВСЕ, ЧТО С НИМИ СВЯЗАНО</b> ..... | <b>33</b> |                                      |           |
| Типы духов.....                             | 33        |                                      |           |

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШЕСТОЙ МИР

**Sixth World** это конверсия правил на основе **Dungeon World**, которая старается уловить и передать те самые краски из мира НРИ **Shadowrun®**.

“Шестой мир” представляет собой мрачное и опасное будущее нашего собственного мира, в котором магия пробудилась вновь, мегакорпорации управляют всем вокруг, а человечество открыло для себя новые технологические возможности, включающие продвинутую кибернетику и всемирную виртуальную реальность, называемую матрицей.

Данная игра подразумевает, что вы уже знакомы как с **Shadowrun**, так и с **Dungeon World**.

## В ЧЕМ СУТЬ?

Вы возьмете на себя роли **бегущих в тени** – людей, которые предоставляют, скажем так, *квазизаконные* услуги по заказу корпораций, правительств и организованных преступных группировок. Вы выберете один из **архетипов**, описанных далее, чтобы погрузиться в атмосферу азарта и опасности, таящихся в тени Шестого мира.

## О ВАЖНОСТИ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Все происходящее в рамках игровой встречи в **Sixth World** начинается с повествования, ведет к применению правил механики (если надо), и заканчивается повествованием. Большинство правил игры закладываются на уровне того, что мы называем **ходами**. Этот термин подразумевает набор емких инструкций, которые подскажут вам, как разрешить игровые ситуации, в которых вы предпринимаете попытку что-то сделать. В качестве примера можно привести ход под названием *Рок-н-ролл*, который содержит в себе правила ведения боя с оппонентом.

Важно помнить, что именно в силу принципа “начинаем и заканчиваем повествованием” вам не следует использовать формулировки типа “Я использую *Рок-н-ролл* против этого парня!”

На самом деле, это правило относится не только к игрокам, но и к ведущему: **никому не следует заявлять названия ходов напрямую**. Вместо этого вы просто описываете свои действия, исходя из ситуации (бег, стрельба, прыжки), а затем определяете, какой из ходов можно применить в данной ситуации. После броска костей вы или ваш ведущий также возвращаетесь к повествованию, оглашая исход

предпринятого действия. Таким образом, общая динамика игры выглядит примерно так:

### ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЯ > ПРАВИЛА > ОПИСАНИЕ ИСХОДА

Игровой процесс, в большей степени, выглядит именно так: вы описываете свои действия, бросаете кости и смотрите, что из этого вышло.

Отсюда важно усвоить следующий принцип: если в рамках повествования вы делаете что-то, способное задействовать ход, то *вы обязаны сделать этот ход*. Вы не можете сказать “Я ныряю в шкаф, стараясь избежать обнаружения” и не сделать ход *Сохранять хладнокровие*. Также справедливым будет и обратное утверждение: вы не можете сделать ход, если сама ситуация к тому не располагает. К примеру, если вы сражаетесь с кем-то, кто не в состоянии вам ответить, вы *не* применяете ход *Рок-н-ролл*.

Кроме того, когда игрок пытается задействовать ход, который кажется вам сомнительным в текущих обстоятельствах, будет нелишним напомнить ему о том, что сейчас происходит, дав тем самым возможность обдумать свои действия еще раз. Будучи ведущим, у вас нет задачи играть против игроков, стараясь подловить их на чем-то. Поэтому просто разъясните им ситуацию со своей точки зрения и пусть они решают сами.

Хорошим примером такого хода является *Фокусировка* из буклета Мага. В нем говорится: “Когда вы уделяете немного времени на то, чтобы сконцентрироваться и прийти в себя, вы восстанавливаете 1к6 сущности”. В этом случае все, что требуется от мага на уровне повествования, это прекратить любые действия и потратить немного времени в состоянии покоя, чтобы собраться с силами. Все просто и понятно. Однако, если же маг оказывается посреди перестрелки и ему необходимо *Фокусироваться*, он может просто сказать “Ладно, мне нужно собраться... Я стараюсь успокоиться и освободить разум, чтобы начать черпать силу из астрала”.

Если игрок попытается сделать нечто такое, напомните ему, что он находится в перестрелке, а значит попытка отрешиться от происходящего и застыть в состоянии покоя между свистящих пуль может подвергнуть его опасности. Как вариант, вы можете предложить ему найти укрытие, прежде чем пытаться уйти в астрал. Постарайтесь понять,



что это не просто жест доброй воли; это наш способ направить повествование в нужное русло. Но если игрок ответит “У меня нет на это времени. Я делаю это прямо сейчас”, тогда вы имеете полное право пользоваться всеми возможностями, которые предоставляют вам сложившиеся обстоятельства.

Также, в силу того, что именно повествование является основой игры, нужно помнить о том, что если вы хотите обратиться к Валентину, который играет Китом, не надо делать это так: “Эй, Валентин, не поделишься осколочной гранатой?” Вместо этого скажите “Эй, Кит, лишней осколочной гранаты не найдется?”

Но даже несмотря на то, что в первую очередь следует использовать игровые имена персонажей, это вовсе *не* означает, что вы обязаны вести повествование от первого лица. Важно лишь сохранять сам фокус на персонажах. Если ведущий говорит “Кит, к тебе навстречу выдвинулся орк с бейсбольной битой в руках. Что будешь делать?”, то Кит вполне может ответить что-то в духе “Кит раскрывает плащ, чтобы продемонстрировать свой блестящий Ares Predator, изготовленный на заказ”.

В общем, просто помните: начинайте и заканчивайте повествованием, и обращайтесь к персонажам, а не игрокам – и тогда все у вас будет отлично!

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Большая часть правил Sixth World основывается на значении Характеристики персонажей. Более подробно мы рассмотрим эту механику позже, а пока познакомится с 5 основными характеристиками, которыми обладают все персонажи:

- **Сноровка:** определяет ваши навыки ведения боя с оружием и без него.
- **Выносливость:** определяет вашу силу и стойкость, физическую и ментальную.
- **Бдительность:** определяет ваши рефлексы и способность реагировать на внешние изменения.
- **Знание:** определяет ваш базовый уровень образования, академические навыки и опыт.
- **Влияние:** определяет ваш стиль, внешность и харизму.

Наконец, у каждого персонажа также имеются наборы двух особых ресурсов:

- **Карма:** набор очков, призванный дать вам больше шансов на успех в момент нужды, или даже спасти вам жизнь, когда ничто другое уже не в силах.

- **Сущность:** набор очков, характеризующий вашу жизненную силу и (мета)человечность; также служит источником особых способностей для магических архетипов (адепт, маг и шаман).

## КАК БРОСАТЬ КОСТИ

В данной игре броски костей напрямую взаимосвязаны с концепцией ходов. Когда ход сообщает, что вам нужно сделать бросок костей, вы берете 2 кости с шестью гранями (2к6) и делаете бросок, после чего добавляете значение подходящей характеристики к полученной сумме броска. Если ход требует броска, обычно это выражается формулировкой типа “бросьте +Значение”, где “Значение” – это то, что нужно добавить к сумме броска.

*Пример: если вам нужно бросить +Сноровка, вы бросаете 2к6, считаете сумму броска, а затем добавляете значение своей характеристики Сноровка к полученному результату.*

То, что получится в итоге, определит исход предпринятого персонажем действия:

- **на 10+ вы добиваетесь полного успеха:** вы получили то, чего хотели, наилучшим образом и безо всяких осложнений;
- **на 7-9 вы добиваетесь частичного успеха:** то, чего вы хотели, далось вам некой ценой. Обычно в таких случаях ход содержит в себе ряд возможных осложнений, из которых можно выбрать; в противном случае ведущий может определить последствия сам;
- **на 6 или меньше (6-) вы оплошали:** вам не удалось получить то, чего вы хотели. Более того, ситуация может измениться не в лучшую сторону.

Если вас просят сделать бросок без указания конкретной характеристики, вы просто бросаете 2к6.

В дополнение к стандартным **к6** вы также можете бросать 1к6 +1 и прочие комбинации для отражения специфики различных ситуаций (например, урона) – но вы всегда используете к6. Иногда вам могут указывать на бросок **к3**: в таком случае вы берете к6 и делите результат надвое (1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3).

## МОДИФИКАТОРЫ БРОСКОВ

В то время как базовый бросок для хода это 2к6 +Значение, есть еще несколько модификаторов, которые также могут применяться к броску. Правила всегда подскажут вам, если нужно использовать один из таких модификаторов

- **удерживайте X:** когда ход сообщает вам “удерживайте X ресурсов”, или же “вы получаете X ресурсов”, это означает, что у вас есть небольшой набор очков, который можно потратить в будущем, чтобы получить автоматический успех при совершении каких-то ходов. Учтите, что применять их можно не только *до*, но и *после* броска!
- **получите +X/-X к следующему:** это означает, что вы получаете бонус (+) или штраф (-), равный X, к броску своего следующего хода;
- **получите +X/-X к текущим:** это означает, что вы получаете бонус или штраф ко всем своим будущим броскам до тех пор, пока не наступит какое условие;
- **на стиле:** каждый раз, когда вы действуете на стиле, результат вашего броска не может быть ниже 7, даже если вам выпало 6-. Таким образом, действуя на стиле, вы не можете оплошать, хотя успех все еще может потребовать от вас какой-то цены;
- **словить глитч:** броски в случае, когда персонаж ловит глитч, являются противоположностью броскам на стиле. Когда вы ловите глитч, результат вашего броска не может быть выше 9, даже если вам выпало 10+. Вы все еще можете добиться успеха, но он всегда будет вам чего-то стоить;
- **[л]:** данная пометка означает “оставьте лучший результат”. Таким образом, если вам нужно сделать бросок 2к6[л], вы бросаете две кости, но оставляете только одну (большую) из них;
- **[х]:** данная пометка означает “оставьте худший результат”. Таким образом, если вам нужно сделать бросок 2к6[х], вы бросаете две кости, но оставляете только одну (меньшую) из них.

## СУЩНОСТЬ

Каждый персонаж в **Sixth World** обладает характеристикой под названием **сущность**, которая отражает его человечность, жизненную силу и мистическую связь с миром. Изначальный показатель сущности равен 6, однако установка кибер-имплантов может снижать этот показатель в силу того, что персонажи начинают все больше походить на машин в ущерб своей человечности.

Таким образом, все персонажи начинают игру с показателем сущности 6, однако он может быть и ниже, если они выберут какие-либо кибер-импланты. Помимо того, сущность может быть утеряна в ходе встреч с определенным типом существ, а также в связи с некоторыми ранениями – зависит от того, какими опциональными правилами вы будете пользоваться.

Если ваша сущность когда-либо упадет ниже 0, ваш персонаж перестает быть человеком в полном смысле и, буквально, теряет свою сущность (в механическом смысле это равносильно смерти!).

## КАРМА

Каждый архетип в этой игре обладает вариативным набором очков, называемым **кармой**. Карма – это внутриигровая валюта, отражающая множество концепций: насколько опытные персонажи, сколько дел они успели проверить, как хорошо развита их способность выживать в казалось бы безвыходных ситуациях. В общем, карма – это своего рода математическое выражение чистой, концентрированной *крутости* вашего персонажа. Или *удача*. Иногда это просто удача и ничего более.

### НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ОЧКИ КАРМЫ

Основной способ траты очков кармы заключается в получении бонусов к броскам. За каждое вложенное очко кармы вы можете усилить свой бросок (урона, в том числе) на соответствующее количество пунктов 1-к-1. Смотрите на это как постоянное удержание ресурсов.

Также вы используете очки кармы для того, чтобы пережить самые темные моменты своей истории (см. ход **Последний шанс**, стр. 9). Вы вольны придумать и свои собственные способы для траты очков кармы; только убедитесь в том, что это будет выглядеть круто!

### КАК ВОССТАНОВИТЬ ОЧКИ КАРМЫ

После траты очков кармы, они остаются недоступными до тех пор, пока персонаж не отдохнет в течение нескольких дней, достаточных для восстановления очков кармы (в данном случае также подойдет принцип 1-к-1). Каждый игрок также может придумать для *другого* альтернативный способ получения очков кармы, условия которого будут основываться на определенных действиях (успешных или нет), характерном поведении или любом другом критерии, которые другой игрок сочтет подходящим. Будучи ведущим, вам не следует проявлять жесткость в данном вопросе: игроки просто награждают друг друга за приятное времяпрепровождение, чтобы задать правильный настрой для игры. Поддержите их в этом!

### КАК ПОЛУЧИТЬ ОЧКИ КАРМЫ

В начале игры персонажи, как правило, обладают небольшим запасом кармы, однако по мере развития истории ее объем будет наращиваться. В общем и целом, игроки могут получать

очки кармы двумя способами:

- выбрать опцию повышения очков кармы, когда они совершают ход **Продвижение** (стр. 9);
- потерять сознание (не умереть) в бою.

## ОПЫТ

Персонажи получают продвижение, когда зарабатывают достаточное количество **ОО** (очков опыта) в ходе своих забегов в тених; в тексте такие моменты обычно обозначаются как “отметьте **ОО**”. Персонажи могут отметить **ОО** в следующих случаях:

- когда они проваливают бросок (это самая частая причина для получения **ОО**);
- когда они заканчивают свой забег или же проходят значительную его часть;
- когда они возвращают один из своих долгов, либо получают услугу от другого персонажа;
- когда ими манипулирует другой персонаж (см. стр. 8).

Как только игрок отметит 10 **ОО**, он может сделать ход **Продвижение** (стр. 9), чтобы “потратить” накопленный опыт для усиления своего персонажа. Опции продвижения включают в себя выбор новых ходов, получение большего количества очков кармы или даже сущности.

## ДОЛГИ И УСЛУГИ

Даже в высокотехнологичном мире 2050-х никто не в силах выживать в тених в одиночку слишком долго. Рано или поздно вам все же понадобится помощь со стороны. Иногда вы можете получить эту помощь за деньги; в других же случаях легальная сделка может и не сработать – и тогда в дело вступает система долгов и услуг.

### ДОЛГИ

Долги – это то, чем вы обязаны другим бегущим. Возможно, они помогли вам выбраться из передраги в Ацтлане, а может устроили вам побег из тюрьмы, или же просто поделились дельным советом, что в дальнейшем спасло вам жизнь.

### УСЛУГИ

Услуга же, напротив, это то, чем другие бегущие обязаны вам. Быть может, это вы были тем самым, кто помог им с экстренной эвакуацией в Ацтлане, или же вы взяли на себя ответственность за их неудачу при налете.

Долги и услуги не обязательно должны быть взаимными!

Персонаж вполне может возложить на себя долг перед другим в одностороннем порядке. Ровно как и наоборот – персонаж может осознать, что другие ему чем-то обязаны, в то время как “другие” об этом даже не подозревают. В общем, когда вы решите записать долг или услугу, просто помните о том, что запись на листе одного персонажа не обязана соответствовать записи другого!

Долги и услуги в совокупности своей формируют **узы** между бегущими в рамках одной команды. Если к концу игровой встречи вам удалось разрешить одну из этих уз, т.е. вы избавились от долга или получили услугу, тогда вы и другой бегущий отмечаете **ОО**.

### БРОСКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ УЗ

Иногда вам может понадобиться сделать бросок +Узы. В таком случае вы добавляете к броску по 1 пункту за каждые узы, которыми связаны с другим игроком (в отношении которого делается бросок). Учтите, что подсчет количества уз ведется в одностороннем порядке. Если вы не связаны никакими узами, вы бросаете 2к6 +0.

# КАК ЭТО РАБОТАЕТ

В системе **Sixth World** есть особое место, где пересекаются правила и повествование, и это место – **ходы** персонажей. Ходы – это особая механическая структура, которую мы используем в тех случаях, когда исход действий персонажа в повествовании не является однозначным, а потому требует какого-то разрешения.

Вам, вероятно, захочется рассматривать ходы в качестве эдаких “особых сил” или “способностей” персонажа, но постарайтесь запомнить вот что: вам не нужно смотреть на ход, который вы собираетесь сделать. Вместо этого вам следует просто описать свои действия, которые были бы уместными в сложившейся ситуации – и когда эти действия совпадут с описанием хода – вот тогда вы сможете применять данную механику для определения исхода.

К примеру: в ситуации, когда Кит, уличный самурай, совершает налет на военную базу, играющий за него Валентин не думает о том, как же его задействовать свой ход *Рок-н-ролл*. Вместо этого Валентину следует просто описывать то, что он делает, и если его действия попадут под описание хода *Рок-н-ролл*, тогда он его применит. По сути, вам нужно уловить некоторую разницу между этим:

**Ведущий:** В поле зрения появляется охранник. Что будешь делать?

**Валентин (играющий Китом):** Пора применить Рок-н-ролл. В общем, я выглядываю из-за угла и открываю огонь.

И этим:

**Ведущий:** В поле зрения появляется охранник, он вооружен и явно кого-то ищет. Что будешь делать?

**Валентин (играющий Китом):** Я выглядываю из-за угла, навожу на него прицел и даю очередь из своего НК227.

**Ведущий:** Похоже, что ты решил устроить *Рок-н-ролл*. Бросай 2к6 и добавь свою Сноровку.

В **Sixth World** все ходы делятся на четыре категории: **базовые**, **вторичные**, ходы **архетипов** и ходы **метатипов**.

- **Базовые ходы** применяются наиболее часто при разрешении “бытовых” действий вроде ведения боя, поиска укрытия, осмотра места или взаимодействия с предметами.
- **Вторичные ходы** применяются значительно реже в силу своей специфичности.

- **Ходы архетипов** являются уникальными для каждого отдельного архетипа персонажа, что отражает их особые возможности.
- **Ходы метатипов** отражают собой различные черты, характерные для пяти человеческих метатипов, представленных в игре.

Базовые, вторичные, а также ходы метатипа будут детально рассмотрены далее. Что же касается ходов архетипа – вы сможете ознакомиться с ними непосредственно в игровых буклетах (досье), соответствующих своим архетипам.

## БАЗОВЫЕ ХОДЫ

**ОЦЕНИТЬ СИТУАЦИЮ:** когда вы **анализируете ситуацию или обстоятельства окружения**, бросьте +Бдительность. На 10+ вы можете задать ведущему 3 вопроса. На 7-9 задайте 1 вопрос. Так или иначе, если вы будете действовать, исходя из полученных ответов, вы получаете +1 к следующему ходу.

- Какой маршрут лучше выбрать для проникновения, побега или обхода?
- Кто из противников наиболее уязвим?
- Кто из противников представляет наибольшую угрозу?
- Где затаились мои противники?
- На что здесь мне следует обратить внимание?
- Кто управляет этим местом?

**Заметка:** вы можете задавать и свои собственные вопросы, однако ведущий *обязан* отвечать только на те, что указаны в списке выше.

**ВБРОСИТЬ ТЕЗИС:** когда вы **перебираете имеющиеся у вас знания в определенной области или обстоятельства окружения**, бросьте +Знание. На 10+ ведущий снабдит вас полезной деталью или наводкой касательно окружения. На 7-9 ведущий выбирает одно:

- рассказать вам нечто примечательное; как сделать это полезным – зависит от вас;
- предложит вам попробовать что-то сделать, а затем сообщит о возникших в связи с этим осложнениях.

Также ведущий может спросить вас “Откуда у тебя эти знания?”. Ответьте ему правдиво.

**ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ:** когда вы **пытаетесь не дать своему союзнику умереть от полученных ран**, бросьте +Знание. На 10+ вам удастся стабилизировать их состояние. На 7-9 вы

все еще преуспеваете, однако (выберите 1):

- вы не можете транспортировать их в укрытие;
- вы подвергаете себя опасности (2 урона);
- рана тяжелая; вам придется *Сохранять хладнокровие*.

В случае провала вашего союзника уже не спасти, остается только *Последний шанс...*

**ПОДМАСЛИТЬ/ПОДНАСРАТЬ:** когда вы **пытаетесь помочь или помешать кому-то, с кем разделяете какие-либо Узы**, бросьте +Узы (со своей стороны). На 10+ они действуют на стиле или ловят глитч, по вашему усмотрению. На 7-9 происходит то же самое, однако они подвергают себя опасности, либо у них появляется возможность отомстить.

**ЗАСТАВИТЬ ИХ ПОПОТЕТЬ/СОБЛАЗНИТЬ:** когда вы **пытаетесь навязать заставить или побудить кого-то сделать то, что вам нужно**, бросьте +Влияние; если вы **угрожаете силой**, бросьте +Сноровка. Если вашей целью является:

- **ПВ:** На 10+ они готовы пойти вам навстречу, но вы должны пообещать им что-то взамен: угроза, взятка, узы и т.п. На 7-9 они потребуют конкретных гарантий прямо сейчас.
- **ПИ:** все то же самое, однако, если вы они соглашаются с вами, они отмечают 00.

**ПРИКРЫТЬ СПИНУ:** когда вы **предоставляете прикрытие для союзника перед лицом угрозы**, бросьте +Бдительность. На 10+ угроза становится менее значительной. На 7-9 они оказываются предупреждены об угрозе и получают +1 к своему следующему ходу. В случае провала угроза все же настигает вашего союзника.

**РОК-Н-РОЛЛ:** когда вы **атакуете противника в ближнем или дальнем бою**, бросьте +Сноровка. Определите результат, исходя из типа атаки:

- **Ближняя атака:** на 10+ вы попадаете и наносите урон. На 7-9 вы наносите урон, но получаете атаку в ответ.
- **Дальняя атака:** на 10+ вы попадаете и наносите урон. На 7-9 вы попадаете, но (выберите 1):
  - вам придется подвергнуть себя опасности;
  - вам приходится сделать пару лишних выстрелов; зачеркните 1 ячейку боезапаса;
  - вы едва задеваете цель (половина урона, с округлением вверх).

**СОХРАНЯТЬ ХЛАДНОКРОВИЕ:** когда вы **действуете несмотря на очевидную опасность, страх или риск**, сделай бросок. Характеристика, которую вам понадобится добавить к броску, будет зависеть от того, как именно вы пытаетесь справиться с данным риском. Если вы:

- остаетесь на чеку и работаете на реакцию, бросьте +Бдительность;
- рассчитываете на свой боевой опыт и готовность причинить вред, бросьте +Сноровка;
- надеетесь на то, что вы достаточно крепки, ментально или физически, чтобы пережить бурю, бросьте +Выносливость;
- делаете ставку на свои академические навыки, бросьте +Знание;
- сверкаете улыбкой, решая, что ваше обаяние сделает все за вас, бросьте +Влияние.

На 10+ вам это удастся. На 7-9 вы преуспеваете, но ведущий поставит вас перед выбором: более худший исход, непростая сделка или сомнительный поступок.

**ВМАЗАТЬСЯ:** когда вы **принимаете наркотики**, бросьте +Выносливость. На 10+ эффект ощущается ровно так, как и ожидалось. На 7-9 вы достигаете нужного эффекта, но что-то идет не так, а потому время действия сокращается вдвое.

Если при броске вам выпадают глаза змеи (две единицы), вы становитесь *зависимым*. Если в течение 3 игровых встреч (начиная с этой) вы не повторите прием того же вещества, бросьте 2к6[x]. Если вы выбросили 4 или больше, вы избавляетесь от зависимости; в противном случае – вы все еще на крючке. Если вы уже *зависимы* и вам вновь выпадают глаза змеи, вы получаете *передозировку* и 8 оглушающего урона.

**ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ:** когда вы **поливаете некую область градом пуль, чтобы не дать противнику поднять голову**, бросьте +Сноровка и зачеркните 2 ячейки боезапаса. На 10+ вам удастся подавить сопротивление со стороны противника, благодаря чему они не могут сдвинуться с места или ответить вам. На 7-9 вам удастся подавить сопротивление, однако вы получаете 2 урона (*игнорирует броню*).

**ПОЙМАТЬ ПУЛЮ:** когда вы **встаете на защиту других**, бросьте +Выносливость. На 10+ атака приходится на вас. На 7-9 вы получаете половину урона.



**ЧТО-ТО ДРУГОЕ:** в силу того, что правила не могут покрыть все сценарии развития игры, вам нужно запомнить самое главное: когда вы **делаете что-то, что имеет шанс на провал и не представлено в правилах**, вы бросаете 2к6 +подходящая характеристика, что приводит к одному из следующих исходов:

- на 10+ вы преуспеваете;
- на 7-9 вы добиваетесь успех посредством некой цены;
- на 6- вы оплошали и это провал (поставьте 00).

## ВТОРИЧНЫЕ ХОДЫ

**ПРОДВИЖЕНИЕ:** когда у вас **есть время на отдых и вы отметили 10 00**, вы можете потратить некоторое время на то, чтобы обдумать полученный опыт и отточить свои навыки. Когда вы получаете продвижение, выберите одну из следующих опций:

- повысить характеристику (каждую характеристику можно повысить не более одного раза; после повышения отметьте соответствующую ячейку в графе характеристики);
- получить новый ход из своего досье;
- получить новый ход из досье другого архетипа;
- повысить запас очков кармы на 1;
- повысить запас очков сущности на 1.

Получая продвижение, вы можете выбрать только одну опцию за раз. С другой стороны, вы можете выбирать одну и те же опции повторно, учитывая те ограничения, которые они накладывают (если есть). Как только вы закончили с продвижением, сотрите все отметки 00.

**КУТЕЖ:** когда вы **тратите время и деньги на отдых**, потратьте 1.000 ¥ и, как минимум, один день, после чего сделайте бросок. Добавьте +1 за каждый пункт, если:

- если вы вернулись с дела победителями;
- если вас любят в этих местах;
- за каждые потраченные 1.000 ¥;
- если вы собираетесь наглотаться таблеток на сумму не менее 500 ¥.

На 7+ выберите одно:

- вы подружились с полезным(и) ПВ;
- вы узнаете что-то полезное или интересное. Обозначьте тему, а ведущий снабдит вас деталями;
- вам представляется какая-то возможность;

Дополнительно, на 7-9 ведущий также выберет одно:

- вас запутали, околдовали или обманули;

- вы кого-то разозлили; ведущий скажет кого, а вы – как именно. Также ведущий попросит вас установить связь с этими персонажами;
- кому-то нужна ваша помощь; скажите, кто это и почему вы обязаны им помочь.

**НУЖНА ЦИТАТА:** когда вы **исследуете что-то**, бросьте +Знание. На 10+ вы тратите 1 день и находите полезные данные по теме своего исследования. На 7-9 вам удастся отыскать полезные данные, однако (выберите 1):

- поиски уведут вас слишком далеко, в плотный поток информации; вы тратите на 1 день больше, чтобы разобраться с этим;
- ваша активность привлекает внимание со стороны (ведущий опишет, как именно);
- необходимая информация существует только лишь в печатном виде; придется доставать ее вручную.

**ПРОЙТИСЬ ПО МАГАЗИНАМ:** когда вы **отправляетесь на рынок в поисках чего-то легального или не очень**, бросьте +Влияние. На 10+ вы находите то, что вам нужно; если этот товар легальный, вы получите его в течение дня; если же нет – то придется подождать еще 1 день. На 7-9 вы можете получить желаемое, но придется дополнительно подождать 1к4 дней.

**ЗАСЕсть ЗА КНИГИ:** когда вы **тратите время на тренировку, практику или изучение своих способностей**, вы получаете Подготовку. Каждые 2 дня приносят вам 1 Подготовку. Когда ваши тренировки окупятся, вы можете потратить 1 Подготовку, чтобы добавить +1 к любому своему броску (но не более 1 на один бросок).

**ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** когда вам **нужно исцелить оглушающий урон**, вы можете избавиться от него полностью, передохнув в течение некоторого времени в состоянии покоя.

Когда вам **нужно исцелить физический урон**, вам понадобится не менее 2 дней и базовый медицинский уход за каждую ячейку ранений. Хронические травмы требуют другого подхода; уточните у ведущего.

Когда вы **тратите несколько дней на отдых**, вы можете восстановить всю свою карму и сущность.

**ПОСЛЕДНИЙ ШАНС:** когда вы **смотрите в глаза смерти безо всякой надежды на спасение, пожертвуйте** не менее 1 очка кармы (*навсегда*) и бросьте +кол-во пожертвованных очков. На 10+ каким-то невероятным образом вам все же удастся

выкарабкаться, и ситуация уже не кажется такой ужасной. На 7-9 вам все удастся выжить, но вам придется пойти на очень болезненную сделку. На 6-... для вас все кончено.

**ПОДЕРГАТЬ ЗА НИТОЧКИ:** когда вы **встречаетесь со своим контактом в поисках информации или помощи**, бросьте +Влияние. На 10+ контакт снабдит вас полезной информацией (в силу своей осведомленности) или помощью. На 7-9 контакт предоставит информацию или помощь, но (выберите 1):

- это потребует времени; обождите 1 день;
- они не слишком рады вашему появлению; получите -1 к своему следующему ходу *Подергать за ниточки* с этим контактом;
- они потребуют от вас чего-то взамен.

В случае провала контакт не хочет встречаться с вами в течение какого-то времени, а также перестает отвечать на ваши звонки в течение 1к6 +1 дней. Повторный провал привести в перманентному разрыву отношений.

**НАЙМ:** когда вы **пускаете молву о том, что вам требуются люди для работы**, потратьте один день и сделайте бросок. Добавьте +1 за каждый пункт, если:

- вы готовы накинуть сверху;
- у вас подходящая репутация в этих местах.

На 10+ вы получаете несколько заявок от квалифицированных лиц. На 7-9 вам придется согласиться на кого-то менее подходящего или отказаться. В случае провала некий влиятельный недоброжелатель отправляет вам “на помощь” своих людей (замаскированные враги, к примеру); возьмите их и ожидайте последствий, либо отправьте их восвояси. Если вы отказываете им, вы получаете -1 к следующему ходу *Найм*.

## ХОДЫ МЕТАТИПОВ

В Sixth World существуют пять основных типов металлюдей (или же “метатипов”): **люди, дварфы, эльфы, орки и тролли**, каждый из которых обладает своими уникальными ходами. При выборе своего метатипа вы также выбираете один ход из списка этого метатипа.

Несмотря на то, что во внешности и природе метатипов прослеживается некоторая региональная разница – вроде того, что подвид троллей Они происходят из Японии, а эльфийские Дриады из Англии – все схожие метатипы обладают одним и тем же набором ходов.

Помимо того, если у вас вдруг возникнет желание дополнить игру своим собственным метатипом, не стоит стесняться: просто подбери ему имя и парочку уместных ходов (или банально позаимствуйте из уже имеющихся).

## ЛЮДИ

**ПРОФЕССИОНАЛ:** выберите область знаний или обучения.

Когда вы **Вбрасываете тезис** в рамках своей экспертизы, вы действуете на стиле.

**ПРИВЕЛЕГИИ:** когда вы **взаимодействуете с людьми**, вы получаете +1 ко всем своим ходам с применением Влияния.

## ДВАРФЫ

Все дварфы обладают термографическим зрением.

**ОТЛИЧНЫЙ ПОВОД ВЫПИТЬ:** когда вы **с кем-то пьете**, вы можете манипулировать ими, используя Выносливость вместо Влияния.

**ПРОСТО ЦАРАПИНА:** вы иммунны к ядам и болезням. Когда вы **делаете броски +Выносливость**, вы можете получить -1 и действовать на стиле.

## ЭЛЬФЫ

Все эльфы могут видеть при слабом освещении.

**НЕВЕРОЯТНАЯ ГРАЦИЯ:** один раз в течение боя, когда вы **получаете урон**, вы можете получить -2 к следующему ходу взамен и сократить входящий урон вдвое.

**НЕ ОТ МИРА СЕГО:** когда вы **манипулируете кем-то посредством своего особого шарма или соблазнения**, вы действуете на стиле.

## ОРКИ

Все орки могут видеть при слабом освещении.

**УЛИЧНЫЙ БОЕЦ:** когда вы **наносите противнику свою первую атаку нелетальным оружием** (руки, ноги, дубинки), вы действуете на стиле.

**БЕССТРАШНЫЙ:** вы получаете бонус +1 к *Сохранению хладнокровия*.

## ТРОЛЛИ

Все тролли обладают термографическим зрением.

**ТЫ ТОЛЬКО РАЗОЗЛИШЬ ЕГО:** вы начинаете игру с одной дополнительной ячейкой для ранений.

**ДЖАГТЕРНАУТ:** ваши кулаки должны считаться за лицензированное оружие. Ваши безоружные атаки наносят летальный урон.

## СМЕЖНЫЕ ХОДЫ АРХЕТИПОВ

---

Архетипы в Sixth World – это, по сути своей, аналоги классов персонажей. Тем не менее, границы этих классов в некоторой степени размыты, а их элементы – взаимозаменяемы; в общем, в игре есть определенные возможности для “мультиклассирования”.

Когда вы совершаете ход *Продвижение*, в качестве опции на выбор вы можете получить из игрового буклета другого архетипа. Выбирать можно любые ходы, учитывая при этом следующие ограничения:

- вы можете выбрать не более 3 ходов других архетипов;
- если вас персонаж не относится к магическим архетипам, то вы **не** можете выбирать ходы, *требующие* траты сущности.

Впрочем, оба этих ограничения вполне могут быть вынесены на обсуждение между ведущим и его группой.

Второе ограничение, к примеру, легко можно доработать в том случае, если группа желает, чтобы все их персонажи в игре имели доступ к магическим способностям. Одна из альтернатив разрешает полное “мультиклассирование”, с той лишь оговоркой, что немагические (изначально) архетипы будут обладать ограниченными возможностями для *восстановления* сущности. К примеру: такие персонажи будут восстанавливать лишь половину своей сущности каждый день, не имея при этом доступа к ходам типа *Фокусировки* или *Кампания*.

# НАЧНЕМ, ПОЖАЛУЙ

Создание персонажа – это многоступенчатый процесс (не волнуйтесь, ничего сложного там нет). Общий порядок действий мы опишем далее; что же касается деталей – их вы найдете в досье соответствующих архетипов. Все, что от вас требуется, это идти шаг за шагом и вписывать нужную информацию в свое досье. Ничего сложного.

## 1. Выберите свой архетип

Есть 10 архетипов, из которых можно выбрать: **адепт, лицо, бывший коп, хакер, маг, наемник, риггер, шаман, уличный самурай и уличный док**.

## 2. Выберите свой метатип

Есть 5 метатипов: **человек, дварф, эльф, орк и тролль**. Каждый метатип обладает набором уникальных ходов (см. стр. 6); выберите один из них.

## 3. Определите свою внешность

Каждый архетип персонажа имеет ряд опций внешности на выбор; также вы можете придумать свои.

## 4. Выберите свое реальное и уличное имя

Выберите свое реальное имя и уличную кличку. Вы можете воспользоваться опциями, предложенными в разделе **Материалов для ведущего** (стр. 55), либо придумать свои собственные.

## 5. Установите свои базовые характеристики

Все персонажи обладают следующими характеристиками:

- **Сноровка:** определяет ваши навыки ведения боя с оружием и без него.
- **Выносливость:** определяет вашу силу и стойкость, физическую и ментальную.
- **Бдительность:** определяет ваши рефлексы и способность реагировать на внешние изменения.
- **Знание:** определяет ваш базовый уровень образования, академические навыки и опыт.
- **Влияние:** определяет ваш стиль, внешность и харизму.

Модификаторы всех базовых характеристик в начале игры равны +0. Вам доступны **4 очка характеристики**, которые вы можете распределить 1-к-1 по своему усмотрению. Следует учесть, что вы не можете повысить ни одну из характеристик более чем до +2 при создании персонажа. Также вы можете понизить одну характеристику до -1, повысив другую взамен.

## 6. Установите наборы очков сущности и кармы

В зависимости от выбранного вами архетипа, наборы очков сущности и кармы будут различаться. Обратите внимание на эти данные в досье своего персонажа.

## 7. Выберите снаряжение

Каждый архетип представляет на выбор множество опций оружия, чар, кибер-имплантов и прочих элементов снаряжения. Выберите из предложенных вариантов или, если вам захочется создать что-то свое в целях более детальной настройки, обратите внимание на правила по созданию снаряжения, указанные на странице 52.

## 8. Выберите контакты

У всех нас есть какие-то связи. Вам будет представлен список опций на выбор относительно того, с кем могут быть знакомы ваши персонажи в связи со своим жизненным опытом до того, как они встали на путь бегущих в тени.

## 9. Установите долги и услуги

В своей прошлой жизни, до становления бегущим, вам доводилось работать со множеством людей, вследствие чего вы могли задолжать им, а они – вам. Этот тип отношений, выражаемый в **долгах и услугах**, затрагивает, как минимум, одного из ваших товарищей-бегущих. Когда у вас понадобится сформировать свои собственные долги и услуги в отношении других бегущих, вы можете использовать список предложенных опций в качестве образцов.

Долги и услуги образуют то, что мы называем **узами**. В процессе игры вы можете разрешать эти узы, что будет приносить вам ОО. Чтобы установить долг или услугу, вам достаточно вписать имя другого персонажа в пустую строку соответствующего утверждения. Вы можете иметь несколько таких уз с одними и теми же персонажами; на момент начала игры вам потребуется установить не менее 1 уз.

## 10. Стартовые ходы

Ваш персонаж имеет доступ ко всем базовым и вторичным ходам. Также он может знать один или более ходов своего архетипа.

## 11. Продвижение

Каждый провальный бросок (6-) приносит вам 1 ОО. Когда у вас есть 10 ОО и время на отдых, вы можете сделать ход **Продвижение** (стр. 9).

# ЕСЛИ РЕШИШЬ БЫТЬ СОВСЕМ ПЛОХИМ

Бегущие в тених имеют свойство попадать в неприятности, что нередко перерастает в попытку разрешить свои разногласия невербальным образом – то есть, в бою. Как выяснится далее, по мере чтения этого раздела, большая часть боев разрешается посредством применения различных ходов, когда те пересекаются с действиями персонажей в повествовании. Данный раздел представляет из себя что-то вроде пособия по ведению боя в **Sixth World**.

Запомните: несмотря на то, что этот раздел имеет название “Ведение боя”, на самом деле, в игре нет никаких механик, связанных с переходом к “фазе сражения”. Другими словами, бой в **Sixth World** ничем не отличается от любых других действий. В связи с тем, что все начинается с повествования, и возвращается к нему же, бой – это просто еще одна составляющая в рамках обычного течения игры.

## БРОНЯ

В силу высокого уровня насилия, характерного для жизни каждого бегущего в тених, большим преимуществом становится возможность избегать урона – если не вовсе, то хотя бы частично. Самым очевидным способом является ношение брони. В **Sixth World** броня сокращает входящий урон по принципу 1-к-1. В этом случае приходится идти на компромисс, так как вы не сможете ходить в бронированной одежде весь день – в конце концов, вам станет жарко, что-то начнет чесаться, да и копы станут обращать на вас свое внимание.

Некоторые метатипы и архетипы также могут предложить вам ходы, которые позволят снизить входящий урон, либо избежать некоторых его последствий. К примеру: ход троллей *Ты только разозлишь его* дает целую дополнительную ячейку на шкале ранений.

## ФАКТОР НЕОЖИДАННОСТИ

Ход *Рок-н-ролл* и подавляющее большинство других ходов, включающих нанесение урона, подразумевают то, что ваш оппонент в состоянии вам ответить. Если же это невозможно (вы застали их врасплох, беспомощными), в таком случае вы не можете задействовать данный ход в повествовании. Вы просто накидываете им тумачков и идете дальше.

Когда вы застаете свою цель врасплох, вы не делаете никаких ходов, чтобы нанести урон – вы просто наносите его (или убиваете их на месте, смотря по ситуации). Аналогично,

если кто-то застает врасплох вас – готовьтесь принять удар.

## РЕЖИМЫ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ

Оружие в этой игре может вести огонь в автоматическом и полуавтоматическом режимах, а также очередью – в зависимости от своих характеристик. По-умолчанию подразумевается, что вы стреляете в **полуавтоматическом** режиме; в таком случае вы расходуете боезапас только при бросках хода *Рок-н-ролл* на 7-9 и при условии выбора соответствующего исхода.

Стрельба **очередью**, когда вы применяете ход *Рок-н-ролл*, позволяет вам нанести +1 урона; однако, независимо от результата броска, вы всегда тратите на это 1 боезапас (да, даже при броске 10+).

Наконец, стрельба в **автоматическом** режиме особенно полезна, когда вам нужно применить *Огонь на подавление*: вы получаете бонус +1 к этому ходу.

## ОРУЖИЕ В ДВУХ РУКАХ

Когда вы используете оружие в каждой руке, вы можете применять ход *Рок-н-ролл* для каждого отдельного оружия, либо делать один общий ход, если оба оружия относятся к одному типу (ближнему или дальнему). Если так, то бросок атаки обладает свойствами обоих оружий одновременно (в противном случае – на свое усмотрение), а бросок урона делается дважды, из которых используется лучший вариант. Если оружие в двух руках ведет огонь в режиме авто или очередью, трата боеприпасов учитывается для каждого оружия отдельно (даже если обычно это так не работает).

## ПЕРЕЗАРЯДКА

Когда вы зачеркнете все ячейки своих боезапасов, вам потребуется перезарядка. Игра не подразумевает каких-то специальных ходов для этого действия. Если вы в состоянии потратить немного времени на перезарядку, не подвергая себя опасности, значит вы просто говорите, что делаете это – и на этом все. В противном случае, если вы пытаетесь перезарядиться, несмотря на явный риск, тогда для выполнения этого действия вам понадобится *Сохранить хладнокровие*.



## СВЕТ И ЗВУК

В описании ходов метатипов вы, вероятно, уже заметили, что некоторые метатипы обладают естественной способностью видеть в температурном режиме или при низком освещении (скоро вы также узнаете, что некоторые кибер-импланты дают аналогичные способности). Ведущий, по своему усмотрению, может установить ряд правил, которые будут давать определенные модификаторы к броскам в определенных областях видимости. Вот несколько опций:

- **Темнота:** персонажи, обладающие температурным зрением, ровно как и зрением при низком освещении, видят в темноте как обычно. Персонажи с обычным зрением должны использовать источник света, либо получить -1 ко всему текущим ходам до тех пор, пока остаются в темноте. **Заметка:** зрение при низком освещении не будет работать эффективно в полной темноте, и ни одно из особых зрений не поможет против темноты сверхъестественного типа.
- **Дым/туман:** персонажи с нормальным зрением или способностью видеть при низком освещении получают -1 ко всем текущим ходам, пока не дым или туман не рассеются; персонажи с температурным зрением видят как обычно.
- **Блики/вспышки:** в обстоятельствах особенно яркого свечения все персонажи, не обладающие никакими средствами защиты (солнечные очки, световой фильтр), получают -1 ко всем текущим ходам, пока не восстановят свое зрение.

В бою, помимо способности видеть, не менее значимой является способность слышать. В особенно шумных местах (фабрика, взлетная полоса) или же во время событий, провоцирующих громкие шумы (взрыв световомуовой гранаты, долгое ведение огня), ведущий может наложить штраф -1 или -2 к следующему ходу. Определенные типы кибер-имплантов (частотные фильтры или глушители) также способны эффективно защитить от подобных воздействий.

## НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Когда вы совершаете ход, который потенциально способен причинить урон, он обычно содержит в себе формулировку в духе “нанесите урон” или “вы наносите урон”. Урон в этой игре варьируется в зависимости от типа костей урона, характерных для применяемого вами оружия (см. раздел о **снаряжении**, стр 20). Так и определяется количество урона, которое вы нанесете своим оппонентам.

*Пример: Джонни Рубака наносит гулю рубящий удар своей верной катаной. Катана имеет показатель урона 2к6[л] (т.е. нужно бросить 2к6 и выбрать лучший результат из двух). Играющий за Джонни бросает 2к6, получая 3 и 5. Таким образом, он наносит гулю 5 урона. Покойной ночи, уродец.*

Если ход имеет указание к нанесению половинного урона, значит вы бросаете кости как обычно, а затем делите полученную сумму пополам (с округлением вверх), чтобы определить количество нанесенного урона.

Наиболее типичным примером ситуации, в которой вам придется наносить половинный урон – это стрельба по транспорту и дронам (исключение – **тяжелое вооружение**). Транспорт и дроны получают лишь половину урона (до применения брони) от огнестрельного оружия, и не получают урона вовсе, если применяется оружие ближнего боя.

*Пример: Джонни настигает го-банду; обсаженные психвеей, они открывают огонь их своих Ares Predator. Когда Джонни устраивает Рок-н-ролл одному из участников банды, он может нанести урон (1к6 +1), однако целью атаки становится не сам бандит, а его транспорт. Джонни делает бросок и получает 5. Транспорт сокращает входящий урон вдвое, а потому он наносит лишь 3 урона ( $5/2$  с округлением вверх), так как пули попросту застревают в металлической обшивке, что мало помогает делу. С другой стороны, если бы он попытался использовать свою катану... В таком случае он бы закончил где-нибудь под колесами мотоцикла.*

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

Когда персонаж получает урон по ходу игры, он отмечает его в соответствующей **ячейке ранений** в своем досье. Большая часть оружия в игре наносит физический урон; получая такой урон из оружия такого типа, следует отмечать на **шкале ранений** количество ячеек, равное количеству полученного урона. Получение 3 урона, к примеру, означает, что игрок отмечает 3 ячейки ранений в досье своего персонажа.

Если специфика оружия такова, что оно наносит оглушающий урон, то вы все равно помечаете ячейку на шкале ранений. Разница же заключается в том, что получив максимально допустимое количество оглушающего урона, вы лишь теряете сознание. Максимальное количество ячеек ранений для всех персонажей равно 8. Как только они помечают 8 ячейку, следующая рана укладывает их на землю, оставляя в состоянии недееспособности (без сознания, или того хуже

– на грани смерти). Чтобы различать *оглушающий* урон от *физического*, используйте **одну** черту (/) при пометках оглушающего и **две** накрест (X) – для физического.

**ПРИМЕР:** Дядя Слэм только что поймал бодрящий заряд электрошокера, что наносит ему 2 оглушающего урона, которые он помечает на своей шкале ранений так:



По мере того, как развивается бой, его оппонент достает нож и решает сделать Дяде Слэму пару лишних дырок, что весьма кстати, так как его бронежилет уже порядком поистрепался и едва способен выдержать удар. Как итог, Дядя Слэм получает 1 физического урона и теперь его шкала ранений выглядит так:



Если последний полученный урон заставляет вас отметить пометить 9 ячейку ранений, это ваш *Последний шанс*.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЯЧЕЙКИ РАНЕНИЙ

Некоторые ходы (вроде *Ты только разозлишь его*) и снаряжение (вроде АвтоДока) способны дать персонажу дополнительную ячейку ранений. В досье персонажей эти ячейки помечены пунктирной линией. Если в вашем досье присутствуют дополнительные ячейки, просто закрасьте пунктирную линию плотной линией, чтобы знать, откуда вести учет ран. Независимо от ходов и экипировки, у вас не может быть более 10 ячеек ранений.

## ЭФФЕКТЫ УРОНА

Отметки в ячейках урона это абстрактное представление о том, сколько урона получил персонаж. **Оглушающий урон** вызывает у персонажа головную боль или потерю концентрации, но он все еще способен действовать. Получение большого количества оглушающего урона способно выбить вас из равновесия, в следствие чего ведущий может наложить на вас штраф -1 к текущим ходам до тех пор, пока у вас не появится возможность передохнуть.

Аналогично, **физический урон** представляет собой различные ссадины ссадины и порезы, в то время как большое количество физического урона может привести персонажа к потере конечности или кровотечению. В таком случае ведущий также имеет право наложить на вас штраф типа -1 к текущим ходам или что-то более специфичное, вроде потери возможности двигаться или использовать 2-ручные предметы.

## ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

Как только персонаж отмечает *оглушающий* урон сверх имеющихся у него ячеек ранения, он падает **без сознания**. Если в конце игровой сцены у него будет возможность отдышаться, он приходит в сознание и избавляется от всего оглушающего урона.

**Пример:** Джонни Рубака получает 5 урона от го-бандита, после чего ему прилетает еще 3 оглушающего урона от удара электрической дубинкой; похоже, что дело дрянь. Пока он пытается совладать со своим вестибулярным аппаратом, другой го-бандит делает выстрел, нанося ему 2 урона; как итог, Джонни получает 7 физического урона, которые продвигают его оглушающий урон за пределы 8 ячеек ранений. Кто-то выключил свет в глазах Джонни, отчего тот решает отправиться на боковую. Однако, если никто не будет его трогать, то через пару минут он снова придет в себя.

## КРОВОТЕЧЕНИЕ

Как только персонаж отмечает *физический* урон сверх имеющихся у него ячеек ранения, он **истекает кровью**. Это означает, что персонаж оказывается недееспособен, не имея возможности совершать какие-то либо действия, и де-факто находится на грани смерти (но это не обязательно означает, что он именно *“истекает кровью”*; просто звучит круто).

Персонаж, истекающий кровью, должен быть стабилизирован либо посредством хода *Первая помощь*, либо за счет применения соответствующего снаряжения вроде *медицинского набора*. Если попытки стабилизации закончатся провалом, персонаж будет вынужден сделать ход *Последний шанс*.

**Пример:** Джонни Рубака получает 5 урона от го-бандита, после чего ему прилетает еще 3 оглушающего урона от удара электрической дубинкой; похоже, что дело дрянь. Пока он пытается совладать со своим вестибулярным аппаратом, другой го-бандит делает выстрел, нанося ему 5 урона – на этот раз Джонни сваливается с ног и, если кто-то не залатает его раны в быстром порядке, скоро его навестит старуха с косой.

## ХРОНИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

Если персонаж достигает состояния, когда начинает *истекать кровью*, но ему все же удастся выжить, это событие оставляет на нем свой отпечаток в виде **хронической травмы**. Она еще долго (а возможно и всегда) будет напоминать о

тот моменте, когда его жизнь висела на волоске. Хронические травмы снижают показатели характеристик на 1. Когда персонаж получает хроническую травму, выберите одну из следующих опций:

- **Судороги (-1 Сноровки):** ваша травма мешает вашей способности сражаться. Возможно, ваши руки стали дрожать, а может ваш разум слишком беспокоен, чтобы сосредоточиться, либо вы потеряли потеряли конечность, полностью или частично.
- **Слабость (-1 Выносливости):** ваша травма ослабляет ваше тело, делая его менее приспособленным к тяготам жизни в тенях.
- **Медлительность (-1 Бдительности):** вы пережили травму, которая затрудняет вашу способность воспринимать и реагировать на мир вокруг – возможно, вы частично ослепли или оглохли, либо пострадала ваша ЦНС, что не дает вам возможности быть таким же проворным, как и раньше.
- **Помутнение (-1 Знание):** ваша травма затуманила ваш рассудок, осложняя процесса сбора фактов и анализа информации.
- **Уродство (-1 Влияние):** ваша травма оставила на вас неприглядные шрамы, которые невозможно не заметить, и которые приводят в шок людей, с которыми вы пытаетесь взаимодействовать.
- **Упадок (-1 Кармы):** что бы с вами не случилось, вы уже не тот, кем вы были. Возможно, все дело в одном из кибер-имплантов, который засбоил, а может вы потеряли что-то такое, что раньше позволяло вам справляться с этой работой.
- **Угасание (-1 Сущности):** довелось ли вам стать пищей для паранормального существа, частью темного ритуала, или же вас покалечил кто-то другой, более притязный и дерзкий, но вы потеряли часть себя.

Учтите, что вы не можете иметь две одинаковых хронических травмы. Если вы уже подвержены *угасанию*, вам придется выбрать что-то другое. Однако, если вам удастся исцелить свою хроническую травму, то вы можете выбрать ее вновь в будущем.

Но есть и хорошая новость: **каждый раз, когда вы получаете хроническую травму, вы перманентно повышаете свою карму на 1**, и она остается с вами даже после того, как вы вылечите эту травму. Быть может, сама жизнь вокруг вас изменилась... А может, это вы научились ценить свою жизнь и избегать излишнего травматизма.

## ИДЕМ НА ПОПРАВКУ

### ИСЦЕЛЕНИЕ ОГЛУШАЮЩЕГО УРОНА

Оглушающий урон лечится проще всего. В конце игрового события, сцены или ситуации (другими словами, когда у персонажа выдается время на то, чтобы передохнуть) ваш оглушающий урон исцеляется полностью, автоматически.

### ИСЦЕЛЕНИЕ ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

В общем, пока персонаж не успел отметить более 8 ячеек ранений и не провалил бросок хода *Последний шанс*, он все еще находится в сознании и сохраняет возможность действовать (хотя он может ощущать себя очень поганно). Восстановление такого количества урона, в большей степени, вопрос времени и, возможно, некоторого ухода со стороны... тех, кто может этот уход предоставить, скажем так. Говоря про механику, физические раны исцеляются по время простоя, подразумевая при этом, что простой занимает не менее двух дней на 1 ячейку и у вас есть доступ к медицинскому уходу на этот период.

*Пример: Нэви получила серьезное ранение в ходе последнего своего забега, но ей удалось уйти на своих двоих; ее работа окончена. Она завершила забег с 4 отмеченными ячейка ранений. Это означает, что ей понадобится порядка 8 дней и медицинский уход, чтобы залечить эти раны, после чего она будет как новенькая.*

Если же вам понадобится лечение в более быстром порядке, стоит задуматься о привлечении к делу магов и уличных доков – эти ребята знают, как поправить дело прямо посреди дома летающих кинжалов. Также вам доступны различные предметы снаряжения, вроде медицинского набора, которые также способны помочь (если, конечно, вы в состоянии дойти до магазина).

### ИСЦЕЛЕНИЕ ХРОНИЧЕСКИХ ТРАВМ

Хронические травмы еще не означают *вечные*, если только сам игрок не решит иначе. Так или иначе, исцелить или улучшить их состояние можно только посредством серьезного и долгосрочного медицинского обслуживания. Хроническую травму физического характера можно поправить посредством кибер-имплантов, что означает серьезное хирургическое вмешательство. Что же касается хронических травм по части психики – в этом случае длительная терапия.

Ведущий и игроки могут обговорить и продумать план устранения хронической травмы. Вполне вероятно, что эта

попытка исцеления сама по себе превратится в еще один забег в тених, но это вовсе не обязательно: потратиться на терапию, кибер-импланты, хирургию и прочие подобные манипуляции, либо просто указать, что травма проходит сама собой по истечению времени – тоже вполне себе вариант, если вы не хотите отягощать историю лишними мотивами.

## ПЕРЕЕЗЖАЕМ НА КЛАДБИЩЕ

---

Принимая в учет все выше указанные правила по стабилизации, хроническим травмам, броне и так далее, умереть “насовсем” в **Sixth World** становится не так-то просто. Но если сильно захотеть, то есть пара способов:

- **Провалить попытку стабилизации:** если тот, кто пытается предоставить *Первую помощь* истекающему кровью персонажу, проваливает свой бросок, истекающего кровью уже не получится стабилизировать – а это значит, что он погибнет в конце игровой сцены.
- **Потеря сущности:** если показатель сущности персонажа падает ниже 0, он теряет связь с этим миром; важная часть его утеряна навсегда. По сути, он превращается в зомби. Обычно такое может происходить в результате установки слишком большого числа кибер-имплантов или же вследствие хронической травмы – угасания. Отдельно стоит обговорить ситуации, когда хроническую травму получают персонажи магических архетипов, уже истративших всю свою сущность. В таком случае они останутся недоступны для игры до тех пор, пока не восстановятся в течение нескольких дней.
- **Продолжительный урон:** если персонаж получает 6 урона сверх 8 ячеек ранений (не забываете о броне), его раны уже не залечить. Игрокам следует осознать, что это случается; ведущему следует принять это в учет и быть *осторожным* в принятии своих решений.
- **Большой бум:** если персонаж принимает на себя атаку настолько мощную, что возможность ее пережить противоречит здравому смыслу, он умирает на месте. К примеру: если на персонажа сваливается авиалайнер, либо он прыгает в чан с раскаленным металлом... Все, это конец.

## ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Однако! При любых обстоятельствах, при наличии одобрения (даже в случае большого бума, если ваш ведущий сегодня особенно щедр), игрок может попробовать свой Последний шанс на искупление. В этом случае он навсегда сжигает свою карму (не менее 1 очка), чтобы сделать бросок, который определить его дальнейшую судьбу; конечно, если

исход оказывается удачным, то это также должно обладать каким-то объяснением в повествовании. Возможно, персонажу удалось найти какое-то укрытие, прежде чем боеголовка успела приземлиться; или же, падая в чан с раскаленным железом, ему посчастливилось обнаружить выступ, за который можно ухватиться... А может, и нет. Кости покажут.

# В ОТРЫВЕ ОТ РАБОТЫ

В то время как самые интересные вещи в **Sixth World** случаются непосредственно в ходе забегов, большинство бегущих в тенях, если им выдается такая возможность, стараются заранее изучать детали забега и тех людей, которые имеют к нему какое-то отношение; также, прежде чем совать голову в пасть крокодилу, будет нелишним потратиться на необходимое снаряжение.

Аналогично, уже после забега, бегущие могут потратить некоторое время на то, чтобы залечь на дно, зализать раны и, наконец, потратить свои кровью заработанные нойены, стараясь при этом не сильно отсвечивать, пока шумиха вокруг только что проделанной работы не уляжется. Таким образом, типичный круг активностей в **Sixth World** можно описать примерно так:

## ПОДГОТОВКА > ЗАБЕГ > ПРОСТОЙ

**Заметка:** учтите, что это всего лишь *описание*, а не *предписание*; ваши игры не обязаны точно воссоздавать эту схему, по крайней мере, если вы сами того не захотите.

В **Sixth World** исследовательскую фазу перед забегом называют **подготовкой**, а то, что идет после – **простоем**. В то время как подготовка имеет несколько опциональных правил, призванных структурировать этот процесс, простой гораздо менее ориентирован на правила, а потому работает примерно так же, как и фаза простоя в любой другой игре – с точки зрения повествования это дает игрокам возможность обсудить недавние события, чтобы собраться с мыслями перед новым забегом.

## ПОДГОТОВКА

Бегущие в тенях не (всегда) бросаются навстречу опасности, пушкам и испепеляющим чарам. Те, кто любят этим баловаться, как правило, долго не живут.

Вместо этого те из бегущих, кто что-то понимает в этой жизни, тратят время на подготовку перед забегом, стараясь собрать как можно больше информации, пока у них есть такая возможность. Данный раздел содержит описание того, как можно обыграть этот процесс, чтобы игроки могли получить преимущество, а ведущий – добавить пару деталей в картину повествования. Оригинальная методология описана в видео *“Play Dirty: The Dirty Dungeon”* на YT-канале *The Real John Wick*; суть ее сводится к тому, чтобы сделать

процесс подготовки более значимым на уровне механики. Она включает три базовых шага:

### 1. Обозначьте якорь

Дайте игрокам предпосылку, с которой можно начать. Это может быть все, что угодно: начиная от “вывести ученого X из корпоративного учреждения в Y” и заканчивая “группа Политклуба Гуманистов готовит террористическую атаку, которую мы должны предотвратить”.

### 2. Начните подготовку

В процессе самой подготовки персонажи будут пытаться раздобыть нужную информацию, встречаться с контактами и другими ПВ, заниматься покупкой снаряжения, а также иными вещами, способными помочь успешно завершить миссию. Детали забега, обнаруженные таким образом, получаются вследствие применения ходов.

Когда персонажи открывают какую-то деталь, **игрокам нужно установить характер этой детали: что она из себя представляет и почему это важно.**

Обнаруженные детали могут включать в себя планы здания, пароли, процедуры безопасности – в общем, все то, что может оказаться хоть сколь-нибудь полезным для игроков. Проблематичные детали (слишком большое преимущество, прямое разрешение миссии, уклонение от миссии и т.п.) следует немедленно выносить на обсуждение и заменить чем-то другим, более разумным и правдоподобным.

Когда персонажи открывают или устанавливают деталь, добавить одно очко к **набору миссии** (для этого подойдут покерные фишки, монетки или иная мелочь, которая позволит вести учет). Продолжайте собирать детали и пополнять набор миссии до тех пор, пока игроки не будут спокойны, либо не истекнут ограничения по времени, установленные игрой.

### 3. Сформируйте набор осложнений

Пока игроки заняты подготовкой, параллельно, они также будут формировать набор очков, называемый **набором осложнений**. Каждый ход подготовки подразумевает трату времени, а за каждый день, прошедший в “игровом мире” – в процессе подготовки – вы добавляете одно очко к своему набору осложнений. Таким образом, чем дольше команда готовится к забегу, тем больше шанс того, что детали могут измениться.

## НАБОР МИССИИ

В любой момент по ходу забега игроки могут потратить очки из набора миссии, чтобы в следующий свой ход действовать **на стиле**. Если игрок заявил, что собирается использовать очки из набора, он *обязан* применить их к следующему своему ходу – в противном случае, он их попросту потеряет. Естественно, использованные очки выбывают из набора. При этом, следует помнить, что очки не восстанавливаются (единственный способ это сделать – это сформировать другой набор для другого забега, соответственно).

## НАБОР ОСЛОЖНЕНИЙ

Пока персонажи собирают информацию для забега, ведущему важно помнить о том, что *вся, собранная ими информация, является верной*. Собранные детали – это возможность для игроков установить то, как будет выглядеть миссия, а не возможность для ведущего скормить им заведомо ложную информацию. С другой стороны, если бы все и всегда шло как по маслу, никто не стал бы называть это бегом *в тени*!

Чтобы вставить пару палок в колеса игрокам, ведущий может тратить очки из набора осложнений, заявляя о том, что детали, обнаруженные в ходе подготовки, оказались неточными или изменились некоторым образом.

***Пример:** в ходе подготовки к миссии персонажи обнаружили, что патруль охраны на шестом этаже нужного им здания работает в две смены с 5-минутным перерывом, которым можно воспользоваться. Как только они добираются до точки входа со стороны прилегающего здания, ведущий решает использовать очки осложнений, чтобы ввести внезапный поворот: новый охранник оказывается хорошо обученным, а его товарищ располагается вблизи того самого окна, которое команда собирается использовать для проникновения внутрь.*

Очки осложнений дают ведущему возможность применить свой ход, чтобы изменить детали, полученные персонажами в процессе подготовки (в примере выше ведущий открывает неприятную правду о патруле охраны), с той лишь оговоркой, что ситуация не должна изменяться радикальным образом.

В связи с этим ведущему следует быть осторожным, когда тот вводит какие-либо осложнения в игру. Помните о том, что многие детали, установленные игроками, могут быть весьма значимыми – и сами по себе приводят к различным осложнениям – для этого достаточно просто продолжить

игру, чтобы увидеть, что будет. Поскольку успех, дающийся ценой, является постоянным спутником игроков в Sixth World, ситуация часто будет усложняться собственными действиями персонажей – а потому вам следует позволить имеющимся у них деталям оказать свою посильную помощь.

Наконец, помните о том, что очки осложнений могут быть потрачены *только* на то, чтобы изменить детали миссии, и они *обязаны* быть использованы, если вы об этом заявили. Старайтесь тратить их аккуратно и только в тех случаях, когда это может сделать ситуацию более интересной – но не для того, чтобы просто помешать персонажам.

Как и в случае с очками набора миссии, потраченные очки набора осложнений исчезают навсегда.

## ХОДЫ ПОДГОТОВКИ

Указанный подзаголовок не совсем точно передает суть вопроса. **Sixth World** не выделяет “ходы подготовки” или ходы “доступных только при подготовке”. Тем не менее, некоторые ходы (как второстепенные, так и ходы отдельных архетипов) включают в себя подготовку, сбор информации, тренировку и прочие подобные занятия. Вот примеры ходов, занимающие наиболее видное место при подготовке:

- *Нужна цитата;*
- *Подергать за ниточки;*
- *Засесть за книги;*
- *Пройтись по магазинам;*
- *Выстроить легенду (лицо);*
- *Я знаю одного парня (лицо);*
- *Открытые контракты (наемник);*
- *Полевые испытания (наемник);*
- *Оружейный шкаф (бывший коп);*
- *Аптека открыта (уличный док).*

## ПРОЧИЕ ЗАНЯТИЯ

Другие занятия, доступные в фазе подготовки (или простоя), включают в себя создание программ (стр. 27), создание фокусов (стр. 29) или же общение с духами (стр. 33).

## ПРОСТОЙ

Простой, в сути своей, это “свободное время” персонажей, которое они тратят на обустройство своей личной жизни: залатать раны, оплатить счета, подкачаться, напиться или даже встретиться своими родственниками (как это не странно, но да – далеко не все бегущие являются асоциальными личностями, не имеющими близких связей).

# Я ВСЕГДА С СОБОЙ БЕРУ

В этом разделе вы найдете примеры снаряжения (оружия, кибердек, транспорта и т.д.), доступных в **Sixth World**. Учтите, что список не является исчерпывающим; скорее это просто набор классических вещей, которые помогут вам быстро начать игру. Правда, сам термин “снаряжение” подобран не совсем правильно; в этом материале под “снаряжением” имеется ввиду практически любой ресурс, которым обладает персонаж (поэтому чары, духи, автомобили и дроны также относятся к категории “снаряжения”).

Но, конечно же, вы всегда вольны придумать что-то свое или добавить то, чего вам не хватает – только потому, что правила создания не охватывают данный предмет, это вовсе не означает, что его не может существовать!

## СВОЙСТВА СНАРЯЖЕНИЯ

Снаряжение – как многие другие вещи в **Sixth World** – описывается посредством **СВОЙСТВ**, которые представляют собой короткие ключевые слова, обозначающие качественные или количественные показатели предмета.

### СВОЙСТВА БРОНИ

- *мистическая*: эта броня может быть использована только магическими архетипами;
- *броня +X*: добавляет бонус +X с уже имеющемуся показателю брони;
- *броня X*: определяет базовый показатель брони в размере X.

### СВОЙСТВА РАСХОДНЫХ ПРЕДМЕТОВ

- *исцеляет X*: восстанавливает X ячеек ранений;
- *X исп-й*: данный предмет можно использовать X раз. Каждое применение тратит 1 исп-е (если не указано обратного).

### СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

- *2-ручное*: этот предмет необходимо удерживать двумя руками одновременно;
- *ПУ X*: это оружие игнорирует X пунктов брони; учтите, что каждый пункт ПУ требует надбавки в размере 25% от стоимости при модификации;
- *авто (ав)*: это оружие может стрелять в автоматическом режиме;
- *очередь (очр)*: это оружие может стрелять в режиме очереди. Зачеркните 1 боезапас и нанесите +1 урона;

- *полуавтоматическое (пав)*: это оружие может стрелять в полуавтоматическом режиме;
- *дистанция*: дальность, на которой оружие или иной предмет могут атаковать эффективно. Выделяют следующие виды: *близкая/в пределах касания (Б)*, *малая (М)* и *дальняя (Д)*;
- *площадь*: эффект затрагивает несколько целей;
- *заметное*: невозможно скрыть или спрятать, сразу же становится заметным для окружающих;
- *скрытое*: это оружие или предмет можно легко спрятать так, что противники его не заметят;
- *незаметное*: этот предмет не так просто заметить (в отличие от *скрытного*, который обнаружить невозможно);
- *мощное*: в добавок к своему физическому урону, это оружие наносит 1 оглушающего урона;
- *месиво*: наносит урон особенно ужасающим образом;
- *тихое*: это оружие стреляет (почти) бесшумно;
- *перезарядка*: это оружие требует некоторого времени на перезарядку после выстрела;
- *стационарное*: из этого оружия можно стрелять только с сошки, треноги или с упора;
- *хим*: это оружие доставляет к цели какой-то химический агент; в зависимости от своей специфики, оно может игнорировать броню;
- *шок*: оружие наносит электрический урон;
- *оглушающее*: это оружие или атака наносят только оглушающий урон;
- *метательное*: этот предмет можно бросить. Если так, то дальность его применения считается как *малая*;
- *особое (описание)*: если эффект требует пояснений, используйте это свойство;
- *XкY +Z*: количество наносимого урона.

## БРОНЯ

- **Укрепленный жилет** [броня 1, незаметное, 500 €]
- **Облегающая броня** [броня 1, скрытое, 1.000 €]
- **Бронежилет** [броня 2, заметный, 750 €]
- **Плащ с подкладкой** [броня 2, незаметное, 1.250 €]
- **Чары защиты** [броня +1, мистическая, скрытое, 1.250 €]
- **Боевая броня** [броня 3, заметное, 2.500 €]
- **Пулестойкий щит** [броня +1, заметное, особое (занимает место в одной руке), 1.500 €]



## РАСХОДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

- **Набор-антидот** [1 исп-е, останавливает яд, 300 ¥]
- **Аптечка** [5 исп-й, исцеляет 1, 750 ¥]
- **Медицинский набор** [2 исп-я, исцеляет 2, 750 ¥]
- **Комплект стимуляторов** [2 исп-я, получите +2 к следующему ходу, получите 1 оглушающего урона после, 300 ¥]
- **Травматический набор** [2 исп-я, +1 к следующему ходу Первая помощь, 350 ¥]
- **Набор контрразведки** [5 исп-й, +1 к следующему ходу Оценить ситуацию при поиске жучков, 2.500 ¥]
- **Диверсионный набор** [5 исп-й, +1 к следующему ходу Сохранять хладнокровие против обнаружения, 1.000 ¥]
- **Набор Quik-Nax** [5 исп-й, обходит низкоуровневую защиту замков и устройств, 1.000 ¥]
- **Шпионский набор** [5 исп-й, +1 к следующему ходу Нужна цитата или Сохранять хладнокровие на месте высадки, 3.000 ¥]

## ОРУЖИЕ

### ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

- **Боевой топор** [дистанция Б, 2-ручное, заметное, месиво, урн 1к6 +1, 1.000 ¥]
- **Боевой нож** [дистанция Б, урн 1к6, ПУ 1, 500 ¥]
- **Кулаки/ноги** [дистанция Б, урн 1к6 -1, оглушающее]
- **Катана** [дистанция Б, урн 2к6[л], ПУ 1, 1.250 ¥]
- **Полицейская дубинка** [дистанция Б, урн 1к6, оглушающее, шок, проникающее, 1.000 ¥]

### ТРАВМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ

- **Streetline Special** [дистанция М., урн 1к3, боезапас 1, скрытое, тихое, 750 ¥]
- **Fichetti Needler** [дистанция М, урн 1к6 -1, боезапас 1, скрытое, 750 ¥]
- **Walter PP** [дистанция М, урн 1к3, боезапас 1, очр, скрытое, 1.000 ¥]

### ПИСТОЛЕТЫ

- **Ares Predator** [дистанция М, урн 1к6 +1, боезапас 3, 750 ¥]
- **Beretta 201T** [дистанция М, урн 1к6, боезапас 2, очр, скрытое 750 ¥]
- **Colt America** [дистанция М, урн 1к6, боезапас 2, незаметное, тихое, 1.000 ¥]
- **Colt Manhunter** [дистанция М, урн 2к6[л], боезапас 2, очр, 1.000 ¥]
- **Ruger Super Warhawk** [дистанция М, урн 2к6[л] +1, боезапас 2, громкое, 1.250 ¥]

## ПИСТОЛЕТЫ-ПУЛЕМЕТЫ

- **Colt Cobra** [дистанция М, урн 2к6[л] +1, боезапас 2, ав/очр, громкое, 1.750 ¥]
- **HK227** [дистанция М, урн 1к6 +1, боезапас 3, очр, тихое, 750 ¥]
- **UZI IV** [дистанция М, урн 1к6 +1, боезапас 3, ав/очр, 1.250 ¥]

## ДРОБОВИКИ

- **Ares Pacifier** [дистанция М, 2-ручное, урн 1к6 +3, боезапас 1, мощное, заметное, громкое, 1.000 ¥]
- **Defiance 250 Short-barrel** [дистанция М, урн 1к6 +1, боезапас 1, мощное, громкое, 750 ¥]
- **Enfield S10** [дистанция М, 2-ручное, урн 2к6[л] +2, боезапас 2, очр, мощное, громкое, заметное, 1.250 ¥]

## ШТУРМОВЫЕ ВИНТОВКИ

- **AK-97** [дистанция Д, 2-ручное, урн 1к6 +2, ПУ 1, боезапас 2, очр, заметное, 2.500 ¥]
- **Ares Alpha** [дистанция Д, 2-ручное, урн 1к6 +2, ПУ 1, боезапас 2, ав/очр, заметное, 3.500 ¥]
- **FN-HAR** [дистанция Д, 2-ручное, урн 2к6[л], ПУ 1, боезапас 3, очр, заметное, 3.000 ¥]

## СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ

- **Ares Desert Strike** [дистанция Д, 2-ручное, урн 2к6, ПУ 2, боезапас 1, перезарядка, заметное, 2.750 ¥]
- **Ranger Arms** [дистанция Д, 2-ручное, урн 1к6 +3, ПУ 1, боезапас 2, заметное, 2.500 ¥]

## ТЯЖЕЛОЕ ВООРУЖЕНИЕ

- **Ingram Valiant LMG** [дистанция Д, стационарное, 2-ручное, урн 2к6[л] +3, ПУ 1, боезапас 3, ав, перезарядка, месиво, громкое, заметное, особое (наносит полный урон транспорту), 4.000 ¥]
- **M202 HMG** [дистанция Д, стационарное, 2-ручное, урн 2к6 +1, ПУ 1, боезапас 2, перезарядка, мощное, месиво, громкое, заметное, особое (наносит полный урон транспорту), 5.000 ¥]
- **Smartfire B4 RPG** [дистанция Д, 2-ручное, урн 2к6, ПУ 1, боезапас 1, площадь, перезарядка, громкое, заметное, особое (наносит полный урон транспорту), 4.500 ¥]

## ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

- **Арбалет** [дистанция М, 2-ручное, урн 1к6, боезапас 1, перезарядка, тихое, 400 ¥]
- **Композитный лук** [дистанция М, 2-ручное, урн 1к6 +1, боезапас 2, тихое, 500 ¥]

- **Электрошокер** [дистанция Б, урн 1к8, проникающее, оглушающее, шок, перезарядка, скрытое, 1.500 €]
- **Инъекционная винтовка** [дистанция М, урн 1к6 +1, оглушающее, хим, боезапас 1, перезарядка, тихое, 1.500 €]

## ГРАНАТЫ

- **Осколочная** [метательное, площадь, урн 2к6[л], мощное, 250 €]
- **Дымовая** [метательное, площадь, особое (+1 к Сохранению хладнокровия), 50 €]
- **Оглушающая** [метательное, площадь, урн 1к3, оглушающее, особое (+1 к следующему ходу Рок-н-ролл и Сохранять хладнокровие), 250 €]
- **Зажигательная** [метательное, площадь, урн 1к6, особое (поджигает в пределах своей площади), 150 €]
- **ЭМИ** [метательное, площадь, особое (отключает электронику), 200 €]

## ОРУЖЕЙНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

- **Улучшенный спусковой механизм** [добавляет режим стрельбы авто и избавляет от траты боезапаса при стрельбе очередью; не может быть установлено на оружие со свойством тихое; 500 €]
- **Увеличенный магазин** [дает +1 к боезапасу и свойство перезарядка к любому пистолету, пистолет-пулемету или штурмовой винтовке; 500 €]
- **Глушитель** [добавляет свойство тихое и штраф -1 к урону для любого пистолета, пистолета-пулемета или штурмовой винтовки; не может быть установлено на оружие со свойством громкое, а также может быть снято в любой момент; 1.000 €]

## НАРКОТИЧЕСКИЕ ПРЕПАРАТЫ

Цены ниже указана за дозу (одна доза равна 1 исп-ю). Большинство наркотиков продаются нелегально, однако в некоторых местах это мира законы не столь строгие... Наркотики, как правило обладают одним полезным эффектом и одним побочным; при этом, длительность побочного эффекта вполне может превышать длительность полезного. Обязательно обращайте внимание на разницу между -1 к следующему и -1 к текущим ходам.

- **Блаженство** [дарит ощущение эйфории; получите -1 к текущим ходам на пару часов; 25 €]
- **Крэм** [получите +1 к текущим ходам Сохранять хладнокровие на пару часов, а затем -1 к следующему; 100 €]

- **Джаз** [получите +2 к текущим ходам Сохранять хладнокровие на пару минут, а затем -2 на пару часов; 250 €]
- **Камикадзе** [получите +1 к текущим ходам Рок-н-ролл на пару часов, а затем -2 на весь следующий день, 250 €]
- **Дипвид** [пользователь может воспринимать астрал в течение нескольких часов, а затем получает -1 к текущим ходам на несколько часов; 400 €]
- **Долгая дорога** [вы можете обойтись без сна 4 дня безо всяких последствий; 50 €]
- **Нитро** [получите +2 к текущим ходам Рок-н-ролл на несколько минут, а затем -2 на несколько часов; 500 €]
- **Новакокс** [получите +1 к текущим ходам Заставить их попотеть/Соблазнение и Оценить ситуацию на несколько часов, а затем -1 на весь следующий день; 250 €]
- **Психея** [получите +1 к текущим ходам Вбросить тезис на несколько минут, а затем -1 на несколько часов; 50 €]
- **Дзен** [получите +1 к текущим ходам Сохранять хладнокровие на несколько минут, а затем -1 на несколько часов; 50 €]
- **ЛЧЗ (лучше-чем-жизнь)** [позволяет вам испытать почти любые ощущения в цифровом формате, длится от 30 минут до 3 часов; 20-100 €]

## КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

Кибер-импланты работают несколько иначе в отличие от остального снаряжения. Вместо того, чтобы перечислить в себе ряд свойств или характеристик, каждый кибер-имплант предоставляет новые ходы, модифицирует уже имеющиеся или дает вам некий повествовательный эффект, в зависимости от своих функций.

Установка кибер-имплантов требует затрат сущности, что особенно важно для пользователей магии; по этой причине магические архетипы, желающие обзавестись кибер-имплантом, будут вынуждены отказаться от части своих сил.

## УСТАНОВКА ИМПЛАНТОВ

Установка кибер-имплантов стоит сущности и проводится в фазе простоя. Сам процесс и последующее восстановление после операции займет количество дней 3 x цену импланта, выраженную в сущности.

## КОНТЕЙНЕРЫ

Цена, указанная в сущности, подразумевает, что аугментация имплантируется непосредственно в тело. И тем не менее,

полно-замещаемые кибер-импланты (такие как кибер-глаза, кибер-уши или кибер-руки) сами по себе обладают некоторой вместительностью для установки в себя других имплантов, не требуя при этом дополнительных затрат сущности. Каждый из таких **“контейнеров”** может вместить в себя дополнительные аугментации в размере 1 + их собственная цена в сущности.

*Пример: кибер-глаза стоят 1 сущности, а значит, могут вместить в себя другие аугментации, суммарной стоимостью в (1 + 1) 2 сущности.*

## ГОЛОВНЫЕ КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

- **Кибер-глаза** [полная замена; вместимость 2 (для зрительных аугментаций); дает зрение при низком освещении; сущность 1; 4.000 ¥]
- **Кибер-уши** [полная замена; вместимость 2 (для слуховых аугментаций); сущность 1; 4.000 ¥]

## ЗРИТЕЛЬНЫЕ АУГМЕНТАЦИИ

- **Зрение при низком свете** [вы можете видеть в темноте, пока есть хоть какой-то источник света, но не в полной темноте; включено в полную замену кибер-глаз без доп. затрат; сущность 1; 1.000 ¥]
- **Термографическое зрение** [когда вы оцениваете ситуацию, вы можете задать один дополнительный вопрос из списка; сущность 1; 1.500 ¥]
- **Рекордер** [когда вы используете это устройство, вы удерживаете 1 ресурс на исследование личности, места или события, которое записали; сущность 1, 1.500 ¥]
- **Световой компенсатор** [эффект яркого света не оказывает на вас никакого влияния; сущность 1, 1.000 ¥]
- **Смартлинк** [когда вы делаете ход Рок-н-ролл, вы не можете едва задеть цель; дополнительно, на 10+ ваши атаки обладают свойством ПУ 1; сущность 1; 2.500 ¥]
- **Усиление сетчатки** [вы можете видеть на больших расстояниях; вы удерживаете 1 ресурс на ход Рок-н-ролл для оружия с дистанцией Д; сущность 1; 5.000 ¥]

## СЛУХОВЫЕ АУГМЕНТАЦИИ

- **Усиление слуха** [когда вы оцениваете ситуацию, вы можете задать один дополнительный вопрос из списка; сущность 1; 2.000 ¥]
- **Звуковой компенсатор** [эффект громкого звука не оказывает на вас никакого влияния; сущность 1, 1.500 ¥]
- **Ультразвуковая система** [вы можете “видеть” в полной темноте или даже будучи слепым; УЗ волны заметны при прослушке; сущность 1; 6.000 ¥]

- **Вестибулярная калибровка** [когда вы выполняете акробатический или иной ловкий маневр, вы действуете на стиле; сущность 1; 10.000 ¥]

## ПРОЧИЕ ГОЛОВНЫЕ КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

- **Риг-пульт** [вы можете напрямую управлять одним из транспортных средств или дронов; датаджек уже является частью риг-пульта; сущность 2; 20.000 ¥]
- **Черепная пластина** [броня +1 против оглушающего урона; сущность 1; 5.000 ¥]
- **Декраннер** [дает вам полный функционал 1 кибердека при взломе устройств; сущность 2; 20.000 ¥]
- **Тактико-аналитический чип** [при оценке ситуации вы можете использовать +Сноровку; сущность 1; 7.500 ¥]
- **Синаптическая пластина** [уменьшает входящий урон от ЛЕД на 1; сущность 2; 10.000 ¥]
- **Модулятор голоса** [дает вам возможность изменять свой голос и имитировать те, что вы уже слышали; сущность 1; 7.500 ¥]

## НАТЕЛЬНЫЕ КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

- **Активный камуфляж** [активируемый; пока вы неподвижны, вас нельзя увидеть обычным зрением; сущность 2; 40.000 ¥]
- **АвтоДок** [вы получаете 1 дополнительную ячейку ранений; сущность 3; 40.000 ¥]
- **Костная обшивка** [ваши безоружные атаки наносят +2 урона, а сам урон вместо оглушающего становится физическим; сущность 2; 10.000 ¥]
- **Кибер-рука/нога** [полная замена; вместимость 3 (для доп. аугментаций); ваши ближние атаки наносят +1 урона; данный имплант остается заметным, если вы не потратите 5.000 ¥, чтобы добавить слой синт-кожи; сущность 2; 15.000 ¥]
- **Кибер-пушка** [дает вам встроенное оружие; выберите любой травматический или боевой пистолет; это оружие также получает свойства скрытое и перезарядка; сущность 2; 2.000 ¥ (травматический) и 4.000 ¥ (боевой)]
- **Датаджек** [вы можете подключаться ко множеству электронных устройств; можно установить в любой полно-замещаемый имплант; сущность 1; 1.000 ¥]
- **Подкожная пластина** [вы получаете +1 брони; этот бонус складывается с другой броней и обладает свойством заметное; сущность 2; 25.000 ¥]
- **Усиленная подкожная пластина** [вы получаете +2 брони; этот бонус складывается с другой броней и обладает свойством заметное; сущность 3; 45.000 ¥]

- **Регулятор нервных окончаний** [ваше чувство осязания становится сильнее; сущность 1; 1.500 ₪]
- **Гироскопический стабилизатор** [получите +1 к следующему ходу Огонь на подавление; должен быть установлен в кибер-руку; 3.000 ₪]
- **Ручные лезвия** [дает вам встроенное оружие, эквивалентное боевому ножу; это оружие также получает свойства скрытое; сущность 1; 2.500 ₪]
- **Электро-импульсы** [ваши безоружные атаки наносят +2 оглушающего урона и получают свойство шок; сущность 1; 7.000 ₪]
- **Нейронный чип** [если у вас есть нужный скиллсофт, вы получаете +1 к текущим ходам Вбросить тезис. Дополнительно, когда вы Сохраняете хладнокровие или Оцениваете ситуацию, вы можете использовать +Знание; сущность 2; 10.000 ₪]
- **Скиллсофт** [загружает в ваш нейронный чип ПО, дающее доступ к определенной области знаний; когда вы покупаете скиллсофт, вы должны уточнить область знаний: биотехнологии, электроника, этикет, выживание, расследование, механика, академические дисциплины (выберите 1), пилотирование, языки (выберите 1) и т.п.; 1.000 ₪]
- **Термографический камуфляж** [военная разработка; пока активен, делает вас незаметным для обычного и температурного зрения; сущность 3; 150.000 ₪ и вам придется найти того, кто сможет его предоставить]
- **Усиленные рефлексы** [когда вы проваливаете бросок и должны получить урон или быть атакованным, бросьте +Бдительность; на 10+ урон сокращается вдвое; на 7-9 вы получаете урон, но действуете на стиле в свой следующий ход; сущность 3; 60.000 ₪]

## ТРАНСПОРТ И ДРОНЫ

Вам нужно куда-то добраться – или свалить – как можно быстрее? А как насчет того, чтобы пробраться туда, где нет воздуха, или обустроить автономный сторожевой пункт? В таком случае вам понадобится транспорт и дроны. Но если захотите, что эти штуки сделали настоящую магию, вам понадобится **риггер**.

Любой может управлять транспортом, но только тот, у кого есть **риг-пульт** и **датаджек** может получить доступ к системе сенсоров и тактическим возможностям. С другой стороны, если вы захотите управлять дроном, то вам придется быть “в сети” практически все время. **Если вы управляете дроном напрямую, любые ваши ходы, не относящиеся к управлению, получают штраф -2** (см. свойство **автономная**).

Транспорт и дроны обладают своими характеристиками. Все они имеют показатели **мощности, брони, прочности, топлива и сенсоров**. Помимо того, для транспорта также указывают количество **мест**, а для дронов – эффективность **прошивки**. Когда вы совершаете ход при помощи бдительности или Сноровки, используя транспорт или дрона, вы можете использовать их показатели **сенсоров** и **прошивки**. Если же машина действует в автономном режиме, она всегда использует свои характеристики.

Транспорт и дроны получают лишь половину урона, округленного вверх – до учета брони – от всех источников, кроме **тяжелого вооружения**, и не получают урона вовсе от оружия ближнего боя. При этом, сам транспорт и дроны также считаются тяжелым вооружением. Когда дело доходит до боя, большинство транспорта и дронов имеют внушительный боезапас; они никогда не тратят его, применяя ходы вроде **Рок-н-ролл** или **Огонь на подавление**.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОРТА И ДРОНОВ

- **Мощность (Мщн)**: определяет объем л.с., скорость, управляемость, скорость полета, ускорение и т.п. Эта выражает относительную разницу между разными машинами, определяя, какая из них быстрее, лучше управляется и т.д.
- **Броня (Брн)**: работает так же, как и другая броня.
- **Топливо (Тпл)**: как и боезапас, является абстрактным выражением того, насколько вместительной является батарея или топливный бак.
- **Места (Мст)**: (только для транспорта) определяет количество посадочных мест с учетом водителя или пилота.
- **Сенсоры (Снс)**: некоторые машины имеют встроенные сенсоры. Когда вы используете машину и совершаете ход, включающий +Бдительность, вы можете использовать +Сенсоры. Если машина работает в автономном режиме, она всегда использует свои характеристики.
- **Прошивка (Прш)**: некоторые машины имеют встроенную тактическую боевую систему. Когда вы используете машину и совершаете ход, включающий +Сноровка, вы можете использовать +Прошивка. Если машина работает в автономном режиме, она всегда использует свои характеристики.
- **Прочность (Прч)**: по сути, является аналогом ячеек ранений для машины; если показатель прочности падает ниже 1 пункта, машина перестает быть функциональной. Любое оружие, кроме тяжелого,

наносит машинам половину урона (с округлением вверх) до учета брони. Оружие ближнего боя не наносит урона вовсе (если не указано обратное).

## СВОЙСТВА ТРАНСПОРТА И ДРОНОВ

- **автономная:** если вы подключены к данной машине, она может выполнить один приказ самостоятельно (обычно, это *Оценить ситуацию* или *Рок-н-ролл*); если вы подключены к дрону и даете ему возможность работать автономно, штраф -2 в рамках автономного хода на вас не действует;
- **режим-спорт:** если вы подключены к данной машине, она получает +1 к ходу *Игра в догонялки*;
- **хитровыебная:** если вы подключены к данной машине, она получает +1 к ходу *Мам, смотри, без рук*.

## ХОДЫ ТРАНСПОРТА И ДРОНОВ

**ЭТО КОНЕЧНАЯ:** когда вы **врезаете во что-то во время езды**, бросьте +Мощность. На 10+ вы бьетесь и наносите урон, равный текущему показателю Прочности транспорта, игнорируя броню. На 7-9 вы наносите урон, но (выберите 1):

- вы проскальзываете (половина урона);
- ваш транспорт также получает 3 урона;
- все пассажиры вашего транспорта получают 3 оглушающего урона.

**МАМ, СМОТРИ, БЕЗ РУК:** когда вы **исполняете трюк во время езды**, бросьте +Мощность. На 10+ вам это удастся! На 7-9 вам все еще удастся, но (выберите 1):

- все проходит не так гладко; пассажиры получают 2 оглушающего урона;
- вы поцарапали краску; ваш транспорт получает 2 урона;
- бак слегка протек; вы теряете 2 Топлива.

**ИГРА В ДОГОНЯЛКИ:** когда вы **пытаетесь сбросить хвост или нагнать кого-то во время езды**, бросьте +Мощность и потратьте 1 Топлива. На 10+ вам это удастся. На 7-9 вы едва успеваете, но возникает другое осложнение. Если вы тягаетесь с кем-то или чем-то, не обладающим показателем Мощности, бросок не требуется.

## ПРИМЕРЫ ТРАНСПОРТА И ДРОНОВ

### МОТОЦИКЛЫ

- **Dodge Scoot** [Мщн 0, Брн 0, Тпл 1, Мст 1, Прч 1, 2.000 ¥]
- **Yamaha Rapier** [Мщн 3, Брн 0, Тпл 3, Мст 1, Прч 2, хитровыебная, 11.500 ¥]
- **Harley Scorpion** [Мщн 2, Брн 0, Тпл 2, Мст 2, Прч 3, хитровыебная, 17.500 ¥]

### АВТОМОБИЛИ И ГРУЗОВИКИ

- **C-N Jackrabbit** [Мщн 1, Брн 0, Тпл 3, Мст 3, Прч 5, 10.000 ¥]
- **Ford Americar** [Мщн 2, Брн 1, Тпл 3, Мст 4, Снс 1, Прч 5, 16.000 ¥]
- **Eurocar Westwind** [Мщн 2, Брн 1, Тпл 2, Мст 6, Снс 1, Прч 6, 30.000 ¥]
- **Italia Speedster** [Мщн 3, Брн 0, Тпл 3, Мст 2, Снс 1, Прч 5, режим-спорт, хитровыебная, 170.000 ¥]
- **GMC Bulldog** [Мщн 2, Брн 2, Тпл 1, Мст 8, Снс 1, Прч 7, 55.000 ¥]
- **Ares Furyroad** [Мщн 1, Брн 3, Тпл 2, Мст 8, Снс 1, Прч 9, Прш 2, урн 1к6 +2, 10.000 ¥]

### НАЗЕМНЫЕ ДРОНЫ

- **Aztechnology Crawler** [Мщн 0, Брн 0, Тпл 1, Снс 2, Прч 2, 4.000 ¥]
- **GM-Nissan Doberman** [Мщн 1, Брн 1, Тпл 2, Снс 2, Прч 3, Прш 1, урн 1к6, режим-спорт, 9.500 ¥]
- **Steel Lynx** [Мщн 1, Брн 2, Тпл 3, Снс 1, Прч 2, Прш 2, урн 2к6[л], автономная, режим-спорт, 14.000 ¥]

### ВОЗДУШНЫЕ ДРОНЫ

- **Lockheed Optic-X** [Мщн 1, Брн 0, Тпл 3, Снс 2, Прч 2, 8.500 ¥]
- **MCT Robo-Drone** [Мщн 2, Брн 1, Тпл 1, Снс 1, Прч 3, Прш 1, урн 1к6, автономная, 16.000 ¥]
- **Flying Fortress** [Мщн 0, Брн 2, Тпл 1, Снс 1, Прч 5, Прш 2, урн 1к6 +2, автономная, 25.000 ¥]

# О ЛЮДЯХ ИЗ ДРУГИХ РЕАЛЬНОСТЕЙ

От уличных разборок пора перейти к вещам более тонким... Тому, что задает тон и делает **Шестой мир** особенным местом на стыке жанров *киберпанка* и *городского фэнтези*.

## МАТРИЦА

**Матрица™**, всемирная сеть виртуальной реальности с высокой степенью погружения, к которой – за несколькими исключениями – подключен почти каждый человек и каждое устройство. Отрезанными останутся только те, кто живут без **ГРЕХа™** – гражданской регистрационной единицы, которая присваивается каждому при рождении – или чьи девайсы оказались в ремонте на некоторое время. В особую группу пользователей следует выделить **хакеров**. Работа хакера уникальна, а потому конфликты, с которыми им доводится сталкиваться, обычно проходят в сияющем виртуальном мире матрицы. Впрочем, это вовсе не означает, что их деятельность менее значима – или менее опасна – чем то, что может ожидать вас на улице. Один маленький кусок кода, по своей летальности, вполне способен сравниться с калибром 7.62.

## ВЗЛОМ

Любое электронное устройство или система – будь то дверь, кофемашина, мотоцикл или кибер-рука уличного самурая – доступны для взлома. Но в то же время, любое *важное* устройство или система обязательно будут окружены кучей файрволов, также стараясь обеспечить свою безопасность на разных уровнях: от простых протоколов тревоги до продвинутых программ **ликвидации единичного доступа (ЛЕД)**, способных устроить фейерверк прямо в голове незадачливого хакера. Ну и конечно же, чтобы получить шанс на взлом, вам потребуется **кибердек**.

Чтобы использовать дек, вам понадобится установить **декраннер** и **датаджек** (см. Кибер-импланты, стр 22). Кибердеки содержат в себе наборы **программ**: простые ИИ, вирусы и все остальное, что помогает достичь поставленной цели. Внедренная с кибердека программа подразумевает, что она была настроена для работы в данной конкретной ситуации и не может быть использована повторно до тех пор, пока сам дек не будет перезагружен.

Удаленный взлом устройств может дать возможность залезть в устройство лишь на небольшой промежуток времени, поэтому для любой вещи сложнее кофемашины

потребуется гораздо больше времени и усилий. Чтобы добраться до чего-то действительно интересного, придется обойти файрвол – а это уже подразумевает физической находке где-то неподалеку. Расположившись вблизи с нужным устройством – или имея к нему физический доступ – вы можете обойти даже самые сложные средства защиты и попытаться взломать их в режиме реального времени.

## ХОДЫ ВЗЛОМА

**ВЗЛОМАТЬ ПЛАНЕТУ:** когда вы **хотите внедрить программу в устройство, и вы находитесь достаточно близко, чтобы обойти файрвол**, бросьте +Знание. На 10+ вы можете внедрить 1 программу. На 7-9 вам это все еще удастся, но выберите 1. На 6- выберите 2:

- ЛЕД удаляет одну программу с вашего дека;
- ЛЕД наносит вам 1к6 +1 урона, игнорируя броню;
- устройство отправляет отчет в систему тревоги, оповещая о наличии взлома;
- устройство идентифицирует вас и сохраняет запись о вашем вторжении.

**ГОРЯЧАЯ ЗАМЕНА:** когда у вас **есть несколько минут на то, чтобы собраться**, вы можете заменить один дек на другой в своем декраннере, а затем запустить его.

**ПЕРЕЗАГРУЗИТЬ ДЕК:** когда у вас **есть 1 день на то, чтобы заняться кодингом**, вы можете обнулить дек, а затем загрузить в него любую комбинацию программ.

**УДАЛЕННЫЙ ВЗЛОМ:** когда у вас **хотите взломать что-то удаленным способом**, потратьте 1 день за каждый пункт размера программы, которую вы хотите внедрить, а затем бросьте +Знание. На 10+ вам удастся избежать обнаружения достаточно долго, что внедрить программу. На 7-9 вам это все еще удастся, но (выберите 1):

- полученная вами информация частично испорчена, а потому едва применима, либо само устройство начинает сбоить, что делает его менее полезным;
- вы были неаккуратны; следы вашего взлома ведут обратно к вам;
- служба безопасности была предупреждена; соединение устройства с матрицей остается прерванным до тех пор, пока не будут установлены продвинутые протоколы безопасности.

## ПРОГРАММЫ

Как только вы взломали устройство и систему, чтобы получить возможность что-то сделать, вам нужно внедрить **программу**: кусок кода, который завершит начатое. Будь это сбор данных или получения контроля над устройством, каждая программа настраивается под конкретную задачу и служит одной единственной цели.

## СОЗДАНИЕ ПРОГРАММ

Каждая программа занимает место на деке, которое измеряется **слотами**. Показатель слотов отражает размер и комплексность программ, а также задает определенные ограничения по вместимости дека. Программы обладают двумя характеристиками: **рейтинг** и **тип**. Таким образом, каждая программа имеет базовый размер *слота*, который рассчитывается на основе *рейтинга* устройства, на котором ее можно запустить. Затем в учет идут всевозможные модификаторы, которые предполагает *тип* программы; они добавляются к базовой цене, формируя финальный показатель размера программы. При этом, программы, настроенные для работы на сложном устройстве, всегда могут быть запущены на устройстве более простом – то есть, программа, написанная для работы на **активных** устройствах также может быть запущена на устройствах **опасных** или **значимых**.

## РЕЙТИНГ УСТРОЙСТВА

Все устройства можно разбить на пять категорий:

- **Простое**: бытовое устройство, которые едва ли полезно за рамками своего прямого применения (*прим.: лампа, кофемашина*). Такие устройства не способны бросить вызов; вы можете взломать их в режиме реального времени с любого расстояния и получить контроль без внедрения каких-либо программ.
- **Значимое [рейтинг - 1 слот]**: устройство, которые представляет определенный интерес, но едва ли способно противостоять вам (*прим.: дверь, камера*).
- **Опасное [рейтинг - 2 слота]**: устройство, которое может навредить вам, но не управляется кем-то напрямую (*прим.: защитные турели, автономные дроны*).
- **Активное [рейтинг - 3 слота]**: устройство, которые напрямую управляется кем-то (*прим.: оружие, транспорт, дроны в неавтономном режиме*).
- **Личное [рейтинг - 4 слота]**: устройство, которое само является частью кого-то (*прим.: кибер-рука, датаджек*).

## ТИПЫ ПРОГРАММ

Как вы определить с типом устройства, на котором будет запущена ваша программа, пришло время определиться непосредственно с ее функционалом:

- **Подмена**: задействует устройство в обычном режиме (*прим.: открыть дверь, запустить лифт*).
- **Загрузка**: захватывает часть информации (*прим.: пароль, отдельный файл*).
- **Выгрузка данных**: захватывает большую часть информации (*прим.: схема планировки здания, большие файлы*).
- **Отслеживание**: определяет место расположения устройства.
- **Синий экран**: отключает устройство на некоторое время.
- **Червь**: получите +2 к следующим ходам взлома, направленным против этого устройства.
- **Шпион [+1 слот]**: захватывает данные, исходящие из пассивного функционала устройства (*прим.: видео с камер охраны*).
- **Форматирование [+2 слота]**: вызывает полный отказ системы или уничтожает способность устройства функционировать (*прим.: обрушить лифт*).
- **Перезапись [+2 слота]**: устройство продолжает функционировать в обычном режиме, однако ведет себя несколько иначе (*прим.: камеры не могут засечь вашу команду, дроны не могут выбрать вашу машину в качестве*).
- **Брутфорс [+3 слота]**: вы берете контроль над устройством и можете применять его функции, используя свои характеристики (*прим.: Рок-н-ролл для оружия, вождение машины*).

## ПРИМЕРЫ ПРОГРАММ

Вот примеры нескольких программ с предопределенным функционалом, стоимость которых уже рассчитана на основе показателей рейтинга и типа:

- **Подмена** [*значимое, открывает двери, 1 слот*]
- **Загрузка** [*значимое, захватывает данные о паролях для замков, 1 слот*]
- **Шпион** [*опасное, дает доступ к камерам автономных дронов или охраны, 3 слота*]
- **Перезапись** [*опасное, заставляет автономных дронов перестать идентифицировать вашу команду как угрозу, 4 слота*]
- **Синий экран** [*личное, выключает почти любые устройства вплоть до риг-пультов на некоторое время, 4 слота*]

- **Форматирование** [активное, уничтожает дрона под контролем риггера или охранную турель, 5 слотов]
- **Брутфорс** [личное, может заставить кибер-руку атаковать своего владельца (Рок-н-ролл +Сноровка), 7 слотов]

## НАПИСАНИЕ НОВЫХ ПРОГРАММ

Вы можете создать новую программу; для этого вы тратите 1 день на написание и отладку, а также по 1000 ¥ за каждый слот, занимаемой программой (деньги используются для микроплатежей в матрице в целях получения кодов доступа и прочих необходимых элементов). По завершению работы программа становится частью вашего арсенала – ее исходный код сохранен на внешних серверах, и вы можете повторно загружать ее в любой из доступных вам деков.

## КИБЕРДЕКИ

- **Allegiance Alpha** [4 слота, 17.500 ¥]
- **Fuchi Cyber-5** [5 слотов, 30.000 ¥]
- **Fuchi Cyber-6** [6 слотов, 55.000 ¥]
- **Fairlight Excalibur** [8 слотов, 100.000 ¥]

## МАГИЯ

В **Шестом мире** магия вернулась на нашу землю, а дремлющие силы наконец-то пробудились от многовекового сна. Магия питается сущностью, одним из наборов очков, доступным каждому персонажу.

## СУЩНОСТЬ

Три архетипа в данной игре – а именно **адепт**, **маг** и **шаман** – обладают особым магическим даром, который позволяет им тратить свою сущность для применения магических способностей.

- **Адепт**: адепты замыкают потоки магической энергии в собственном теле, чтобы стать сильнее и делать то, что другие сочли бы невозможным. Адепт тратит сущность на то, чтобы временно модифицировать свои способности (например, *Усиленная способность* или *Убийственные руки*).
- **Маг**: когда маги тратят сущность, чтобы наполнить силой свои чары, игрок вычитает потраченную сущность из своего набора. Плетение чар становится недоступным до тех пор, пока маг не восстановит утраченную сущность. Объем затраченной сущности является общим показателем мощности чар, или же Силы самого мага, если угодно.

- **Шаман**: когда шаман тратит сущность, чтобы призвать духа или элементаля, он ставит часть своей сущности на кон. Потраченная сущность определяет количество ходов, в течение которых дух остается под контролем шамана. Шаманы выделяют нужное количество сущности непосредственно в момент призыва; если призыв оказывается неудачным, заявленная сущность остается утерянной, но если все получилось – сущность становится “связанной” до тех пор, пока дух не будет отпущен или уничтожен.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ СУЩНОСТИ

Все пользователи магии могут восстанавливать свою сущность посредством отдыха. Продолжительный отдых (как правило, в ходе ночного сна) восстанавливает всю затраченную сущность. Некоторые архетипы также имеют дополнительные способы восстановления:

- **Маг**: маги используют свой ход **Фокусировка**, чтобы восстановить некоторое количество сущности без отдыха; для этого они концентрируют внимание и уходят в себя.
- **Шаман**: схожим образом, шаманы могут потратить некоторое время, чтобы обратиться к своему тотему, подразумевая, что они находятся в месте, которое не блокирует потоки магической энергии.

## АСТРАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Астральное пространство, во многом схожее с матрицей, относится к параллельным вселенным, примыкающим к нашей собственной. Именно оно стало источником чар, духов, магических существ и многих других мистических штук.

Персонажи, способные **воспринимать** астрал, могут видеть различные сущности, обитающие в нем. Все три указанных ранее мистических обладают такой способностью. Более того, они могут читать ауры живых существ, ровно как и магическую природу места, в котором находятся. Однако такое занятие сильно отвлекает; в процессе восприятия астрала персонажи получают -2 к текущим ходам в физическом мире.

Когда персонаж **проецирует** себя в астральное пространство, он способен переносить свое сознание из физического тела на астральный план, что дает ему возможность полноценно взаимодействовать с другими астральными сущностями и путешествовать на огромные расстояния. Все три магических архетипа также обладают этой способностью.



**АСТРАЛЬНАЯ ПРОЕКЦИЯ:** когда вы **проецируете свой дух в астральное пространство**, потратьте 1 сущность и бросьте +Знание. На 10+ проекция достигает нужной точки. На 7-9 вам все еще удастся проецировать себя, однако процесс вашего исследования становится сложнее; ведущий представит вам дополнительный вызов, который придется преодолеть. Дополнительно, пока вы находитесь в астрале, вы не можете действовать в физическом мире (т.к. тело находится в полностью бессознательном состоянии).

## ИССЛЕДОВАНИЕ АСТРАЛА

Астрал, помимо прочего, служитместилищем магической энергии, хотя наиболее сокровенные из них спрятаны глубоко на уровне метапланов. Метапланы – это та часть планов, которые расположены за пределами астрала; именно они служат подлинным источником всей магии. На каждом метаплане имеется **цитадель**, источник чистой магической энергии, способной изменять магический мир. Получив к ней доступ, вы можете обрести некое знание, навык или даже исполнить свое желание (например, уничтожить какого-то духа). В общем, вся суть астральных путешествий сводится именно к этой цели – найти цитадель.

Астральные путешествия могут нести в себе большую опасность, так как те, кто решаться на этот путь, остаются заперты на уровне метаплана до тех пор, пока не дойдут до конца, каким бы он ни был. У вас не будет возможности сдатьсь и вы не сможете повернуть назад; только вперед. Завершив свое астральное путешествие, вы можете вернуться в тело.

Если только у вас нет возможности проецировать себя напрямую к цели, вам потребуется посетить множество металокаций, называемых **доменами**. Количество и природа этих доменов зависит от специфики самого путешествия, однако каждый из них должен представлять собой некое испытание, которое персонаж должен пройти, чтобы продвинуться вперед. Таким испытанием может стать сражение, загадка или пазл – в любом случае, не бойтесь проявлять фантазию.

## МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

### ФОКУС

На первый взгляд, фокус может показаться обычным предметом, однако он связан с астральным планом. В руках пользователя настроенный фокус помогает направлять потоки астральной энергии или значительно усиливать их.

Примерами типичных фокусов являются жезлы, амулеты и хрустальные шары, но также фокусом может быть практически все, что угодно.

### НАСТРОЙКА

Прежде чем фокус станет пригодным к пользованию, его необходимо **настроить**. Чтобы это сделать, адепты, маги и шаманы должны потратить пару минут и вложить хотя бы 1 сущности в этот фокус. Потраченная таким образом сущность остается утерянной до тех пор, пока пользователь не “отвяжет” себя от настроенного фокуса, либо сам фокус не будет истощен или уничтожен, после чего очки сущности возвращаются обратно к владельцу.

### СОЗДАНИЕ ФОКУСА

Несмотря на то, что фокус можно банально купить за деньги у коллекционеров или обычных уличных торговцев – от 1000 ¥ (за слабо насыщенный) до 5000 ¥ (за средне насыщенный) – некоторые персонажи могут захотеть создать свой собственный. В таком случае персонажи тратят 2 дня на подготовку предмета, после чего совершают ход *Насыщение фокуса*:

**НАСЫЩЕНИЕ ФОКУСА:** когда вы **наполняете предмет астральной энергией, чтобы создать фокус**, бросьте +Знание. На 10+ фокус насыщается без проблем. На 7-9 фокус едва насыщен, а потому вам потребуется потратить на 1 сущности больше, чтобы получить желаемый результат (это эссенция не считается при удержании ресурсов, исходящих от фокуса).

### ТИПА ФОКУСА

- **Зачарованный фокус:** усиливает эффект от сплетения определенных чар. Удерживайте **ресурсы** в количестве сущности, вложенной в фокус. Потратьте эти **ресурсы**, чтобы получить автоматический успех при *Сотворении чар* выбранных заклинаний.
- **Одержимый фокус:** усиливает эффект от призыва духов. Удерживайте **ресурсы** в количестве сущности, вложенной в фокус. Потратьте эти **ресурсы**, чтобы получить автоматический успех при *Воплощении* выбранных духов.
- **Оружейный фокус:** для адептов. Удерживайте **ресурсы** в количестве сущности, вложенной в фокус. Потратьте эти **ресурсы**, чтобы получить автоматический успех при атаке во время хода *Рок-н-ролл*.

Как только фокус отдает на удержание свои ресурсы, он теряет свою функциональность, пока его не насытят заново.

## ФЕТИШИ

Фетиши – это, по сути, одноразовые магические ресурсы; они представляют собой небольшие обыденные предметы, наделенные энергией чар или связью с духами. Фетиши могут активировать только теми маги и шаманы, которые их создали (адепты не используют фетиши). Примерами типичных фетишей являются кукла или рог убитого оленя, но также фетишем может быть практически все, что угодно.

## СОЗДАНИЕ ФЕТИША

Чтобы создать фетиш, магу или шаману нужно определиться с конкретными чарами или духом, которых они поместят в предмет, после чего наполнить его силой, потратив сущность в размере стоимости чар или призыва духа. Потраченная таким образом сущность остается утерянной до тех пор, пока пользователь не использует фетиш, после чего очки сущности возвращаются обратно к владельцу. Создание фетиша занимает один день, но сам процесс достаточно прост, поэтому никаких бросков не требуется.

## АКТИВАЦИЯ ФЕТИША

Обычно, чтобы сотворить чары или призывать духа, магу или шаману требуется совершить ходы *Сотворение чар* или *Воплощение*. Если же у них имеется подходящий фетиш, нужна в ходах отпадает; вместо этого они просто делают заявку и получают нужный результат (правда, это все еще может потребовать каких-то сторонних ходов – например, *Сохранять спокойствие*). Будучи задействованным, заложенные внутри чары или дух немедленно выходят наружу. Таким образом, фетиш полезен только один раз, после чего он обращается в прах.

## ЧАРЫ

### СВОЙСТВА ЧАР

Чары – это то, на чем специализируются **маги**. Как и прочее снаряжение (хотя это и не совсем “снаряжение”), чары описываются следующими свойствами:

- **дистанция:** выделяют следующие виды: *близкая/в пределах касания (Б)*, *малая (М)* и *дальняя (Д)*;
- **стихия:** вы можете добавить к чарам эффект стихии: *огонь* жжет, *молния* шокирует, *кислота* растворяет, *лед* замораживает и т.п.;
- **сущность:** стоимость чар, выраженная в сущности;
- **выгорание:** сотворение этих чар изматывает, получите 1 оглушающего урона в процессе;
- **на себя:** в качестве цели этих чар можно выбрать только самого себя;

- **продолжительное:** эти чары могут продолжать свое действие до тех пор, пока в них вложена сущность; пока вы поддерживаете чары, вы не можете использовать ход *Фокусировка*;
- **функция (описание):** если чары требуют пояснений, используйте это свойство.

## ПРИМЕРЫ ЧАР

Вот некоторые примеры заранее подготовленных чар, однако, как и в случае с другими материалами, не бойтесь попробовать создать что-то свое!

### БОЕВЫЕ ЧАРЫ

- **Нокаут** [дистанция Б, площадь, урн 1к6, оглушающее, проникающее, сущность 2]
- **Заряд маны** [дистанция Д, урн 1к6 +1, проникающее, стихия, сущность 2]
- **Взрыв маны** [дистанция М, площадь, урн 1к6 +2, проникающее, стихия, сущность 3]

### ЧАРЫ ИЗЫСКАНИЙ

- **Анализировать устройство** [функция (получите +1 к своему следующему ходу, связанному с изучением устройства), дистанция Б, сущность 1]
- **Прорицание** [функция (когда вы Оцениваете ситуацию, вы можете задавать вопросы о месте, которого не видите в пределах досягаемости чар), дистанция Д, сущность 3]
- **Боевой транс** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вас нельзя застать врасплох; также вы получаете +1 к своему первым ходам Рок-н-ролл или Сохранять хладнокровие после начала боя), на себя, скрытое, продолжительное, сущность 2]
- **Обнаружение жизни** [функция (когда вы Оцениваете ситуацию, чтобы найти живых существ в этой области, получите +2), дистанция М, сущность 2]
- **Проникновение в разум** [функция (когда вы касаетесь цели, вы можете узнать одну деталь, как если бы вы делали ход Острая интуиция), дистанция Б, сущность 2]

### ЦЕЛЕБНЫЕ ЧАРЫ

- **Антидот** [функция (когда вы касаетесь цели, вы останавливаете действие яда или токсина на нее), дистанция Б, сущность 2]
- **Исцеление** [функция (когда вы касаетесь цели, исцелите количество ячеек ранений, равное 1 + вложенная сущность), дистанция Б, выгорание, сущность Х]

- **Усилить характеристику** [функция (когда вы касаетесь цели, выберите 1 характеристику; следующий ходы с ее применением получают +1 до тех пор, пока вы поддерживаете заклинание), дистанция Б, выгорание, продолжительное, сущность 2]

## ЧАРЫ ИЛЛЮЗИЙ

- **Бедлам** [функция (удерживайте 1 ресурс для своего хода или хода союзников), дистанция М, сущность 2]
- **Групповая невидимость** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вы скрываете количество существ в размере затраченной сущности), дистанция Б, площадь, продолжительное, сущность 2 за каждое скрытое существо]
- **Фантазм** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вы создаете ужасающую иллюзию в малой области, которая заставляет существ внутри Сохранять хладнокровие или бежать), дистанция М, площадь, продолжительное, сущность 3]
- **Тишина** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, все звуки внутри указанной вами области заглушаются), дистанция М, площадь, продолжительное, сущность 3]
- **Зловоние** [функция (все существа в выбранной области должны либо уйти или использовать воздушные фильтры, либо получить 1 урона), дистанция М, площадь, оглушающее, сущность 2]

## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЧАРЫ

- **Ураган** [функция (когда вы касаетесь цели, вы выбрасываете ее за дистанцию ближнего боя), дистанция Б, сущность 1]
- **Свет/тьма** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, выбранная вами область освещается ярким светом или окутывается мистической тьмой), дистанция М, площадь, поддерживаемое, сущность 1]
- **Левитация** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, одна цель в области действия может медленно парить; если целью выступает объект, вы можете перемещать его), дистанция М, поддерживаемое, сущность 1 за 45кг веса]
- **Магическая броня** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, выбранная цель получает 2 брони), дистанция Б, поддерживаемое, сущность 2]
- **Барьер маны** [функция (пока вы поддерживаете это заклинание, вы создаете барьер, который удерживает существ и духов), на себя, поддерживаемое, сущность 2]

## ИЗУЧЕНИЕ ЧАР

Маги не могут заимствовать друг у друга чары просто так. Создание чар – процесс сугубо личный, а потому не хотелось бы попасть в положение из-за того, что чужая формула “сработала не так, как ожидалось”. Как итог, создание чар требует времени (и денег).

Разработка новых чар потребует от мага не менее 3 дней на исследование, изучение пыльных томов и перезапись странных символом. Также придется потратить 1000 ¥ за каждый пункт стоимости чар, что выражается в покупке реагентов и проведении испытаний. Будучи законченным, чары становятся частью арсенала мага; маг никогда не забывает свои чары.

Однако процесс можно несколько сократить, если будет соответствующая помощь со стороны. Коллекционеры всякой магической утвари, к примеру, могут помочь с поиском предметов или переводом текстов; другие маги могут объяснить непосвященным некоторые концепции; а время, проведенное в подготовке (посредством хода *Посвящение*) может сократить требуемое время.

# ДУХИ И ВСЕ, ЧТО С НИМИ СВЯЗАНО

Заместо сотворения заклинаний, подобно магам, **шаманы** налаживают связь с обитателями астральных пространств, стараясь заручиться их поддержкой, что порой выливается в определенные договоренности. Опытный шаман способен общаться и управлять духами и элементами, призывая их себе на помощь из астрального плана.

Каждый дух обладает своей **природой** и **типом**, которые описывают его и дают наводку о том, где и как их можно призвать. Следует помнить, что духи – это независимые сущности, а потому они имеют свои собственные ходы, которые соответствуют их характеристикам и способностям.

## ТИПЫ ДУХОВ

- **Элементальные:** эти духи отражают в себе стихии, из которых происходят – будь то воздух, земля, огонь или вода – и могут быть призваны в самых разных местах. Они не получают бонус от домена.
- **Доменные:** эти духи ассоциируются с конкретными доменами, вроде “городских духов” или “горных духов”. Духи одних доменов вполне могут посещать другие, но если это вторгаются в чужой домен, всегда есть шанс, что они привлекут нежелательное внимание со стороны духов, которые не любят чужаков.

## ДОМЕНЫ

Домен отражает предпочтительные условия обитания для духа, а также область, в которой он может быть призван.

Устройство доменов включает в себя ряд особенностей, которые важно понимать. Во-первых, положение домена является ограниченным; домен горного духа – это не все горы, и даже не отдельно взятая гора. Скорее всего, это будет конкретная область в гористой местности. При этом, между доменами возможны пересечения; что же касается процессов общения и переговоров между духами разных доменов – эти вещи не поддаются пониманию даже самым одаренным шаманам.

Во-вторых, в рамках обширной области, кажущейся довольно однородной, возможно существование нескольких доменов одновременно. Другими словами, городские духи далеко не единственные, с кем вы столкнетесь в городе – городской парк вполне может стать домом для лесного духа – а где-то неподалеку, в промышленной зоне, речной дух будет

защищать свою территорию от загрязненных сточных вод.

## ПРИРОДА ДУХОВ

- **Хранитель:** эти духи наблюдают, ищут и подмечают. Они не могут причинить вред кому или чему-либо.
- **Наставник:** эти духи стремятся обучать и направлять; причинение вреда тем, кого при иных обстоятельствах они могли бы опекать, также является нетривиальной для них задачей.
- **Страж:** эти духи призваны сохранять, защищать и поддерживать свой домен. Нравоучения и попытки вразумить злоумышленников – не в их стиле, а потому они скорее предпочтут вышвырнуть их вон.
- **Губитель:** эти духи-воины наслаждаются видами боя и кровопускания. Они приходятся бесстрашными противниками, которые, однако, обладают весьма скудной фантазией.
- **Искуситель:** эти духи ищут влияния, хотят внушать чувство любви, обретая таким образом слуг; впрочем, обычно они стараются избегать насилия.

## ДУХОВНЫЕ УЗЫ

Несмотря на то, что создание собственных духов вполне допускается и даже приветствуется, следует помнить о том, что духи – это все же независимые сущности, а не слуги шамана. В Sixth World шаманы будут встречаться, говорить и налаживать связи с духами, формируя таким образом отношения (**узы**) с этими сущностями.

## ДЕЛОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Важно усвоить принцип, согласно которому отношения между шаманом и духами, с которыми он связан узами, далеко не всегда носят альтруистический или дружественный характер. Вместо этого отношения представляют собой что-то вроде договора или пакта – т.е. деловые отношения на взаимовыгодных условиях. Духам, как правило, не очень нравится, когда кто-то случайно выдергивает их из астрального пространства, чтобы призвать себе на помощь. Таким образом, если их не контролировать, они с одинаковой долей вероятности могут как обратиться против своего призывателя, так и попросту уйти обратно в свое астральное обиталище.

Природа отношений между шаманами и духами частично зависит от следуемой шаманом традиции. Некоторые из этих

традиций включают подношения духам взамен на их помощь. Это могут быть какие-то *материальные* дары (вроде благовоний, листьев, пива или зажженных свечей), *эмоциональные* (вроде воззваний, песен, рассказов или обычного разговора) или *обеты* (например, защищать лес). Некоторые шаманы рассматривают подношения в качестве платы, другие – как наживку. Некоторые предпочитают не делать подношений вовсе; в этом случае устанавливаются другие условия сотрудничества (ну или *подразумеваются*).

## СОЗДАНИЕ УЗ

Если шаман хочет установить отношения с духом, персонаж должен потратить не менее 2 дней на медитации и камлание, встречи и переговоры с духами астрального мира. По окончании этого времени играющий за шамана может создать новые узы с тем духом, с которым его персонаж успел сформировать связь.

## ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Шаман также может сократить время, требуемое для формирования уз, довольно простым способом: введи духа в повествование посредством “представления”. Для этого шаман должен находиться на попечении другого духа-ментора, которого он призвал ранее. Если наставничество проходит успешно (используйте ход *Дать наставление*), вы можете сократить требуемое время на 1 день.

## ХОДЫ ДУХОВ (ХАРАКТЕРИСТИКИ)

**ПРИЧИНИТЬ ВРЕД:** когда дух *атакует что-то или кого-то*, бросьте +Вред. На 10+ дух наносит свой урон. На 7-9 дух наносит урон и получает ответную атаку.

**ОТПРАВИТЬСЯ НА ПОИСКИ:** когда дух *предпринимает попытку отыскать персону или предмет в пределах своего домена*, бросьте +Поиск. На 10+ находит то, что нужно, и может сообщить шаману, где оно находится. На 7-9 может сказать шаману, где располагается искомый объект в пределах домена, однако описание будет приблизительным. Учтите, что для элементарей придется уточнять пределы поиска самостоятельно.

**ЗАЩИТИТЬ:** когда дух *встает на защиту своего домена или его обитателей*, бросьте +Защита. На 10+ духу удастся предотвратить вред или воздействие с враждебной стороны. На 7-9 дух сокращает масштаб вреда или воздействия вдвое.

**ОЧАРОВАТЬ ПЕРСОНУ:** когда дух *предпринимает попытку завладеть разумом персоны*, бросьте +Очарование. Если целью является:

- **ПВ:** на 10+ дает два указания, которым должен следовать персонаж ведущего, иначе они получают 3 урона.
- **ПИ:** если персонаж игрока соглашается, он отмечает 00. Если нет, они должны *Сохранять хладнокровие*.

**ДАТЬ НАСТАВЛЕНИЕ:** когда дух *передает некое знание или информацию*, бросьте +Наставление. На 10+ ведущий, в тайне, сообщает цели полезную или интересную информацию. На 7-9 ведущий поделится некой интересной информацией.

## СВОЙСТВА ДУХОВ

Духи обладают следующими особыми свойствами:

- **аспект:** этот дух имеет облик, согласно своему домену, и может оставаться невидимым в его пределах, если пожелает;
- **защита:** отражает способность духа сопротивляться немагическому урону; такая защита игнорирует свойства *ПУ* оружия;
- **домен (какой):** этот дух предпочитает определенное окружение и может быть призван только там; выберите: город, равнина, лес, горы, земля, пустыня, небо, гроза, болото, вода и т.п.;
- **воплощение:** дух может воплощать себя из субстанции, характерной для его домена, что позволяет (не всегда) ему наносить урон;
- **щедрый:** этот дух может выполнить на один ход больше (считайте этот как доп. раунд контроля);
- **бестелесный:** урон, наносимый и получаемый этим духом, сокращается вдвое;
- **крепкий:** этот дух особенно устойчив в повреждениях; все броски урона против него имеют модификатор [х];
- **слабость (к чему):** этот дух обладает слабостью к определенному материалу или стихии, которая игнорирует его бестелесность, защиту или крепость;
- **дикий:** шаман получает -1 к своему ходу, когда призывает этого духа;

## ПРИМЕРЫ ДУХОВ

### ЭЛЕМЕНТАЛИ

- **Bayle** [*элементаль, огонь, губитель, аспект*]  
Вред 3, Поиск -1, Защита 1, Очарование 1, Наставление -1, защита 2, урн 1к6 +2, ячейки ранений 9

- **Caenum** [элементаль, вода, искуситель, аспект, воплощение, щедрый]  
Вред -1, Поиск 0, Защита 0, Очарование 3, Наставление 1, защита 1, урн 1к6 -1, ячейки ранений 7
- **Halitus** [элементаль, воздух, наставник, аспект, бестелесный]  
Вред -2, Поиск 2, Защита 0, Очарование 1, Наставление 2, защита 1, урн 1к6 -1, ячейки ранений 8
- **Basalt** [элементаль, земля, страж, аспект, крепкий]  
Вред 1, Поиск 1, Защита 2, Очарование -1, Наставление 0, защита 1, урн 1к6 +1, ячейки ранений 7

## ДУХИ ПРИРОДЫ

- **Spiras Cimmeris** [доменный, лес, страж, слабость (огонь), крепкий]  
Вред 1, Поиск 1, Защита 3, Очарование -1, Наставление 0, защита 1, урн 1к6 +1, ячейки ранений 10
- **Aeranas** [доменный, лес, хранитель, аспект]  
Поиск 3, Защита 1, Очарование 1, Наставление 1, защита 1, ячейки ранений 6
- **Aevnum** [доменный, небо, хранитель, бестелесный, аспект]  
Поиск 3, Защита 0, Очарование 0, Наставление 2, защита 1, ячейки ранений 6
- **Leuko** [доменный, город, губитель, крепкий]  
Вред 2, Поиск 0, Защита 1, Очарование 0, Наставление -1, защита 2, урн 1к6 +2, ячейки ранений 9
- **Purpuraa** [доменный, город, искуситель, крепкий]  
Вред 0, Поиск 2, Защита 0, Очарование 2, Наставление 1, защита 2, урн 1к6 -1, ячейки ранений 7

## ТОТЕМЫ

Помимо прочего, шаманы обязаны выбрать себе **тотем**, отражающий их связь с одним из великих духов.

## МЕДВЕДЬ

**Дар:** уменьшите стоимость сущности для призыва духов-стражей на 1 (до минимума в 1).

**Изъян:** когда вас ранят, бросьте 1к6. На 1-2 вы впадаете в бешенство.

## КОШКА

**Дар:** вы получаете зрение при низком свете; вас нельзя застать врасплох.

**Изъян:** вы не можете наносить физический урон своему противнику.

## КОЙОТ

**Дар:** получите +1 к призыву духов-наставников.

**Изъян:** призванные вами духи-губители теряют 1 ход.

## СОБАКА

**Дар:** получите +1 к призыву духов-стражей и духов города.

**Изъян:** вы ловите глитч, совершая ходы, когда бросаете своих товарищей в беде.

## АЛЛИГАТОР

**Дар:** получите +1 к призыву духов воды.

**Изъян:** вы исключительно жадны до (выберите что-то).

## ОРЕЛ

**Дар:** получите +1 к призыву духов-хранителей и воздушных духов.

**Изъян:** вы обладаете аллергией на что-то относительно распространенное и получаете -1 к текущим ходам, когда она начинает действовать.

## ЛЕВ

**Дар:** получите +1 к призыву духов-стражей и духов равнин.

**Изъян:** вы не можете намеренно сбежать из боя или иной напряженной ситуации.

## СОВА

**Дар:** вы получаете зрение при низком свете и +1 к призыву духов-наставников.

**Изъян:** в дневное время ваши чары стоят на 1 сущности больше.

## ЕНОТ

**Дар:** получите +1 к призыву духов воды.

**Изъян:** вы должны *Сохранять хладнокровие*, чтобы не позволить своему любопытству увести вас далеко.

## КРЫСА

**Дар:** получите +1 к призыву духов города.

**Изъян:** когда начинается бой, вы должны *Сохранять хладнокровие*, либо бежать.

## ВОРОН

**Дар:** получите +1 к призыву духов-хранителей.

**Изъян:** когда у вас есть возможность воспользоваться чужой неудачей, вы должны это сделать.

## **АКУЛА**

**Дар:** получите +1 к призыву духов-губителей.

**Изъян:** когда вас ранят, бросьте 1к6. На 1-3 вы впадаете в бешенство.

## **ЗМЕЯ**

**Дар:** получите +1 к призыву духов-искусителей.

**Изъян:** вы получаете -1 к ходу Рок-н-ролл.

## **ВОЛК**

**Дар:** получите +1 к призыву духов-стражей.

**Изъян:** вы должны *Сохранять хладнокровие*, чтобы сбежать из боя.

# РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Как было упомянуто в введении, работа с этим материалом подразумевает, что вы уже знакомы с основами **Dungeon World**. **Dungeon World** представляет ряд важных концепций, которым ведущему нужно следовать. Вот они (с некоторыми доработками):

## ВСЕГДА ГОВОРИТЕ

- **То, чего требуют правила:** когда ход задействован, вы или ваши игроки говорите то, что указывают вам говорить правила. Вы можете что-то приукрасить или дополнить, но начинать всегда нужно с правил.
- **То, чего требует приключение:** вы знаете то, чего знают игроки; и вы знаете об этом еще до того, как этот момент наступит. Если игроки не сделали ничего, чтобы изменить это – придерживайтесь изначального курса.
- **То, чего требует честность:** всегда будьте честными. Если правила говорят вам поделиться какой-то информацией, сделайте это. Никакой лжи, никакой полуправды. Более того, проявите щедрость. И помните, что слово – не воробей. Помимо того, если игроки чего-то достигли и заслужили, награждайте их сполна.
- **То, чего требуют принципы:** используйте свои принципы и задачи в качестве фильтра или вдохновения. Если вы чувствуете, что вам чего-то не хватает – вы знаете куда обращаться.

## ВАШИ ЗАДАЧИ

- **Создайте фантастический мир:** упоритесь киберпанком! Сцены, запахи и звуки – сверкающие высоты, вонь адских трущоб, гул турбовентиляторов экранопланов, летящих навстречу и разрывающийся рев пулеметной очереди – вот, что вам нужно передать!
- **Наполните жизнь персонажей приключениями:** наполните мир, в котором живут персонажи, чем-то захватывающим, опасным и эпическим.
- **Играйте, чтобы узнать, что будет:** не пытайтесь продумать все. Зарисовки? Вперед. Фронты? Конечно. Но не пытайтесь садиться за стол, имея в голове заранее прописанную историю, потому что пути игроков неисповедимы – вы никогда не сможете учесть все.

## ВАШИ ПРИНЦИПЫ

- **Рисуйте карты, оставляйте белые пятна:** вы всегда можете накидать пару общих концепций, однако не

стоит продумывать их от и до. Оставляйте место для фантазии и импровизации.

- **Обращайтесь к персонажам, а не игрокам:** никогда не обращайтесь к игрокам в ходе повествования. Игроки не живут в Шестом мире.
- **Примите все экзотическое и фантастическое:** этот мир представляет собой дикую смесь из человечества, магии и машин. Заставьте этот мир дышать полной грудью.
- **Делайте ходы, которые подразумеваются:** когда вы делаете ход, вы становитесь участником повествования. Это означает, что ход должен логически вытекать из повествования.
- **Никогда не называйте свои ходы:** в Шестом мире не существует никаких “ходов”. Ходы – это просто подсказка для вас. Никогда не называйте ходы, которые делаете.
- **Дайте жизнь каждому существу:** монстры и прочие существа, существующие в Шестом мире, реальны. Пусть у них будет запах, пусть они издадут какие-то звуки – задайте им какие-то персоналии.
- **Дайте всем имена:** у всех есть имя. Убедитесь в том, что это так!
- **Задайте вопрос и используйте ответ:** самый простой вопрос – “Что будешь делать?” Каждый раз, когда вы заявляете что-то в повествовании, заканчивайте свое предложение словами “Что будешь делать?” И не забывайте пользоваться возможностью, чтобы переключать внимание с одних персонажей на других.
- **Будьте фанатом персонажей:** вы здесь не для того, что усложнять им жизнь; это не соревнование. Вы должны радоваться их успеху, сопереживать их неудачам и оплакивать их уход.
- **Думайте что-то странное:** ничто в созданном вами мире не является незыблемым. Каждый раз, когда вы выводите кого-то или что-то на сцену, подумайте о том, как их уничтожение может повлиять на историю.
- **Начинайте и заканчивайте повествованием:** чтобы сделать это, сделайте это. Все начинается с диалога и возвращается к нему же. Переходите от повествования к правилам – а затем обратно.
- **Подумайте о том, что происходит за кадром:** сделайте свой ход где-нибудь за пределами здесь и сейчас; расскажите персонажам о последствиях, позже.



## ХОДЫ ВЕДУЩЕГО

У ведущего есть свои ходы, которые он может использовать. И хотя они обладают своими формальными названиями, на самом деле, это все самые обыкновенные вещи, которые делают все ведущие. К примеру, “открытие неприглядной правды” это не какой-то эзотерический прием – это так же просто, как сказать “Что насчет вскрытого тобой хранилища данных? Ах-да... Похоже, что это приманка. Системный оператор уже должен был направить к вам отряд охраны”.

Как и ходы игроков, эти ходы также происходят из повествования и возвращаются к нему же. Сохраняйте это динамику!

### БАЗОВЫЕ ХОДЫ

- *Используйте ход ПВ, существа, опасности или локации;*
- *Откройте неприглядную правду;*
- *Укажите на признаки опасности;*
- *Нанесите урон;*
- *Используйте их ресурсы;*
- *Обратите их ход против них;*
- *Разделите их;*
- *Дайте им возможность проявить свой архетип;*
- *Укажите на недостатки и проблемы их архетипа, метатипа или снаряжения;*
- *Предоставьте возможность – ценой или без;*
- *Поставьте кого-то в центр внимания;*
- *Расскажите им о происходящем и возможных последствиях, а затем задайте вопрос.*

### ХОДЫ ЛОКАЦИЙ

- *Измените окружение;*
- *Укажите на надвигающуюся угрозу;*
- *Введите в игру новую фракцию;*
- *Используйте угрозу со стороны одной из фракций;*
- *Заставьте их отступить;*
- *Предложите им выгоду ценой чего-то;*
- *Бросьте вызов одному из персонажей.*

## НО КАК ЖЕ ПРАВИЛА!

Этот материал ставит перед собой задачу быть легким и лаконичным, придерживаясь тех концепций, которые пришли из его “родительских” игровых систем: доступный и быстрый формат игры. Да, в некоторых моментах игра может быть более комплексной, нежели Dungeon World, однако об основных концепциях стоит помнить всегда.

Меньшее почти всегда перерастает во что-то большее. Иногда мы намеренно не указываем правила для чего-либо. Например, в игре нет правил по продаже снаряжения: вы сами решаете, будете ли вы продавать вещи со скидкой, по полной цене, и можете ли вы продавать их вообще. Нет правил и относительно того, сколько вы можете заработать за один забег. Вам решать, насколько ценным является ньюен: хватит ли одного забега, чтобы купить новое оружие или кибер-имплант, или этого едва хватает на выпивку? Нет правил по расходам во время простоя; возможно, вы будете относиться к этому как к условности, которая уже включена в повествование, а может вы захотите включить их в механику и добавите регулярные траты после каждого забега. Однако в целом, постарайтесь уделять менеджменту ресурсов как можно меньше времени: ведение расходов на проживание утомительно и не оказывает значительного влияния на историю. Другое дело, если это важно для истории – например, если ваши персонажи действительно едва сводят концы с концами – в таком ключе финансовый вопрос может заиграть совершенно другими красками. И все же, в большинстве случаев гораздо более продуктивным будет пропустить все эти условности и перейти к чему-то более захватывающему.

Не бойтесь придумать на ходу – по большому счету, это именно то, из чего и состоят все игры; просто постарайтесь сохранять последовательность. Если кто-то обладает способностью выносить двери, значит они всегда должны иметь возможность это сделать; не отнимайте у игроков их возможности. Эти идеи уже заложены в тех принципах, что мы описали ранее, но именно последовательность является ключом к созданию мира, который будет не будет казаться игрокам капканом, настроенным специально против них.

# О ТЕХ, С КЕМ МЫ БОРЕМСЯ

**Угрозы** представляют собой общий термин для разного рода противников – вроде монстров, охраны, других бегущих и т.п. – которые могут повстречаться персонажам игроков по ходу приключения. Угрозы могут принимать самые разные формы, и мы рассмотрим лишь некоторые примеры, на основе которых вы сможете выстроить свои (для этого, в частности, может пригодиться [Dungeon World Codex](#)).

## УГРОЗЫ И БРОСКИ

Если вы находитесь в роли ведущего, то вам следует принять в учет то, что в отличие от многих других игр, в этой **вам не делаете бросков для совершения своих ходов** (хотя времени от времени вы будете бросать кости Угрозы).

Угрозы также обладают ходами – которые включают в себя то, что мы указали в списке ходов ведущего – а также своими собственными; однако здесь вы не увидите пометок “бросьте +Характеристика”. Ходы угроз получаются вследствие того, что вытекает из повествования. Если принятое персонажем игрока решение приводит к чему-то, что способно задействовать ход угрозы, то это происходит. Если же действия игрока не привели к провалу, в таком случае вы можете совершить **мягкий ход**: укажите им на признаки надвигающейся угрозы, побудите их к принятию других решений и т.д.

С другой стороны, если игрок все же оплошал, дав вам все карты на руки, тогда вы получаете особую возможность совершить **жесткий ход**. Самый простой пример – это нанесение урона; если ПИ совершает ход *Рок-н-ролл* и получает провал (результат 6-), тогда источник угрозы в ответ может моментально нанести ему урон. Это же является одним из предписанных последствий хода *Рок-н-ролл*.

Тем не менее, учитывайте, что это именно **вы определяете степень “жесткости” жестких ходов**. Поэтому они не всегда должны означать какие-то ультимативные и радикальные последствия – вы вправе принять более мягкое решение, чтобы не наказывать игроков в полной мере, а лишь усилить напряженность в данной ситуации. Вы не обязаны наносить урон, если видите куда более интересные варианты развития событий!

## УРОН, ПОЛУЧАЕМЫЙ ОТ УГРОЗ

Угрозы, как правило, наносят урон в соответствии со своим

описанием. Иногда же сразу несколько угроз могут атаковать одного ПИ и наносить ему урон. В таком случае они не наносят весь свой урон суммарно; вместо этого базовый показатель урона берется у самой опасной угрозы, а модификатор рассчитывается, исходя из количества всех угроз, которые принимают участие в атаке.

***Пример:** Кит встречает гуля и четырех гоблинов, которые практически синхронно бросаются на него. Он пытается увернуться, но неудачно. Вместо того, чтобы получить 2к6[л] урона от гуля и 4 раза по 1к6 -1 (по одному за каждого гоблина), он получает 2к6[л] от гуля (так как это самый сильный противник) с модификатором +4 (+1 за каждого гоблина).*

## ЯЧЕЙКИ РАНЕНИЙ УГРОЗ

Когда мы говорим о причинении вреда угрозам, мы не разделяем оглушающий урон и физический. Если вы наносите угрозе оглушающий урон – при условии, что она не обладает к нему иммунитетом – вы просто помечаете одну ячейку ранений на ее шкале.

## СВОЙСТВА УГРОЗ

Указанные ниже свойства в большей степени призваны помочь ведущему описать существ, чтобы иметь представление об их способностях, а также выстроить сцену и, таким образом, обогатить историю. Например, ведущий может использовать свойство камуфляж при создании существ, чтобы реализовать угрозы, появляющиеся внезапно из-за угла, заставляя персонажей врасплох.

- **амфибия:** дом этой угрозы расположен как на земле, так и под водой;
- **мистическая:** эта угроза является Пробужденной;
- **аспект:** эта угроза отражает черты домена или окружения, из которого происходит;
- **кровожадность:** эта угроза будет продолжать атаковать уже павших противников;
- **камуфляж:** эту угрозу трудно заметить и распознать, так как она может сливаться с окружением;
- **кибер:** эта угроза обладает кибер-имплантами, которые усиливают ее способности;
- **отчаянье:** эта угроза не склонна испытывать чувство самосохранения; это, к примеру, может выражаться в бездумных атаках или откровенной глупости;

- *дуализм*: эта угроза присутствует и видна как в астрале, так и в физическом мире;
- *быстрая*: эта угроза исключительно проворная;
- *устрашение*: эта угроза внушает или вызывает эффект страха;
- *упорство*: эта угроза будет продолжать сражаться до самого конца;
- *группа*: эта угроза обычно локализуется группой по 3-6 представителей;
- *коллекционер*: эта угроза коллекционирует... что-то. Иногда это что-то хорошее, а иногда - ужасающее;
- *орда*: эту угрозу обычно видят в больших группах;
- *огромная*: эта угроза обладает колоссальными размерами, намного превышающими человеческие;
- *иммунитет (тип)*: эта угроза обладает иммунитетом к определенному типу урона;
- *инфекция*: эта угроза является переносчиком заразы, которая может подхвачена персонажами;
- *бестелесная*: эта угроза получает лишь половину урона;
- *разумная*: эта угроза достаточно умна, чтобы иметь возможность думать и планировать; большинство металлюдов обладают этим свойством;
- *большая*: эта угроза обладает размерами больше человеческих;
- *механическая*: эта угроза представляет из себя механизм;
- *матрица*: эта угроза выделяет только тех существ, которые совершают ходы взлома, атакуя их в матрице;
- *средняя*: эта угроза обладает размерами схожими с обычными человеческими;
- *ночное зрение*: эта угроза способна видеть во тьме;
- *организованность*: эта угроза склонна организовать целые структуры, тем самым, обеспечивая себе поддержку со стороны союзников, к которым она может обратиться;
- *паранормальная*: природа этой угрозы является паранормальной;
- *яд*: эта угроза отравляет свои цели; жертва получает 1 урона каждый раз, когда совершает свой ход до тех пор, пока не получит медицинскую помощь;
- *дистанция*: эта угроза способная действовать на следующей дальности: *близкая/в пределах касания (Б)*, *малая (М)* и *дальняя (Д)*;
- *малая*: эта угроза обладает размерами меньше средних человеческих;
- *дух*: чтобы атаковать эту цель, потребуются особый ход *Астральная битва*;
- *одиночка*: обычно эту угрозу видят в одиночестве;

- *скрытная*: эту угрозу трудно заметить;
- *призванная*: эта угроза является духом и может быть изгнана;
- *мелкая*: эта угроза обладает размерами сильно меньше человеческих.

## ЗАМЕТКИ ПО СВОЙСВАМ УГРОЗ

- Все существа типа паракриты обладают свойством *паранормальная*;
- Все ЛЕДы обладают свойствами *упорство* и *матрица*;
- Разные существа могут биться до конца, а могут и не делать этого. Многие металлюды, к примеру, не готовы к этому в силу своего чувства самосохранения. Это означает, что если вы решили добавить существу свойство *упорство*, вам следует подумать над тем, что именно скрывается за его стремлением биться насмерть.

## ПАРАКРИТЫ

Все паракриты обладают свойством *паранормальная*.

### АВАНК

*амфибия, камуфляж, группа, большая*

Укус [2к6[л], К], удар хвостом [1к6 +1, К]

10 ячеек ранений / броня 2

Аванки – это особый вид пробужденных крокодилов, которые часто встречаются в Уэльсе и Восточной Европе. Они живут небольшими семьями в группах по 3-6 особей, а также склонны к яростной защите своей территории. Помимо того, они обладают исключительной способностью определять жертв поблизости. *Инстинкты*:

- обнаружение потенциальных жертв поблизости;
- агрессивная защита.

### БАРГЕСТ

*быстрая, устрашение, группа, средняя*

Укус [1к6 +2, К], дикий вой [1к6 +2, оглушающее, М]

6 ячеек ранений / броня 1

Баргесты – это особый вид пробужденных собак, которых можно найти в Северной Америке, Европе и Азии. Крепко сложенные, схожие внешне с мастифами, баргесты наиболее известны своим диким воем, которым они парализуют свою добычу. *Инстинкты*:

- охотиться;
- преследовать добычу.

## ЧЕРНЫЙ АННИС

*быстрая, упорство, ночное зрение, средняя*

Удар [1к6, мощное, К], укусы [1к6 +1, К]

6 ячеек ранений / броня 1

Черные аннисы – это особый вид пробудившихся бабуинов, крайне агрессивных и территориальных. Исследования также указывают на то, что черный аннис обладает особой способностью воздействовать на мета-людей, вызывая у них чувство глубокой депрессии, хотя эти данные не подтверждены. *Инстинкты:*

- разрывать вторгнувшихся на их территорию на части;
- преследовать добычу.

## БОЛЬШАЯ РОСОМАХА

*кровожадность, упорство, одиночка, большая*

Укус [1к6 +1, мессиво, К], когти [1к6 +1, мессиво, К]

10 ячеек ранений / броня 2

Большая росомеха представляет собой массивную машину для убийств с крайне поганым характером. *Инстинкты:*

- измываться над телами мертвых;
- есть до отказа.

## КОКАТРИКС

*дуализм, коллекционер, одиночка, малая*

Парализующий удар (2к6[л], оглушающее, К)

4 ячеек ранений / броня 0

Кокатрикс представляет собой полу-рептилоидную курицу-переростка. Более всего кокатриксы известны своим хвостом, касание которого способно парализовать метачеловека. Также он известен своей склонностью к сбору маленьких предметов вроде ювелирных изделий. *Инстинкты:*

- обращать плоть в камень;
- собирать блестяшки.

## ПРЕДСМЕРТНЫЙ ХРИП

*камуфляж, яд, одиночка, средняя*

Укусы [2к6[л], яд, К], плевок ядом [1к6 +1, М]

5 ячеек ранений / броня 0

Особый вид пробудившихся гремучих змей, прозванных “предсмертным хрипом”, были обнаружены в Северной Америке. Предсмертный хрип обладает сильнодействующим токсином, который способен воздействовать как в астрале, так и в физическом мире – что выливается в необходимость медицинской помощи и магической поддержки. *Инстинкты:*

- атаковать из укрытия;
- издавать гремучие звуки.

## АДСКАЯ КРЫСА

*зараза, орда, малая*

Челюсти [1к6, ПУ 1, мессиво, К]

4 ячеек ранений / броня 0

Адские крысы – это большие, бесшерстные и мерзкие на вид существа, которых можно обнаружить в каналах и городских дебрях по всему миру. Адские крысы опасны даже в одиночестве, однако когда они собираются в стаи, они способны нанести катастрофический урон. Истории о массовых исчезновениях людей в канализации зачастую сводятся именно к их активности. *Инстинкты:*

- набрасываться и загрызать всей гурьбой;
- избегать света.

## ДРАКОН

*мистическая, дуализм, разумная, коллекционер, огромная*

Укусы [2к6[л], проникающее, К], дыхание огнем [2к6, площадь, М]

20 ячеек ранений / броня от 6 до 8

**Никогда не заключай сделок с драконами!** Исключительно разумные и могущественные, эти существа успели встать во главе мегакорпораций – и даже более того – занять пост президента ОКАШ (пока его не убили). Они могут принимать самые формы – разделяют западных, восточных, оперенных и левиафанов. Их точные цели неизвестны, но чего бы они не пытались добиться, очевидно, что они более чем способны это сделать. *Инстинкты:*

- предъявлять ультиматумы;
- избавляться от оппозиции;
- плести заговоры в тенях;
- давать волю своему гневу.

## МЕТАЛЮДИ

### КОРПОРАТИВНАЯ ОХРАНА

*разумная, группа, средняя*

Пистолет [1к6 +1, мессиво, М], электрошоковая дубинка [1к6, проникающее, К]

8 ячеек ранений / броня 0

Обычная корпоративная охрана. Опасны, как правило, лишь в группах – к счастью, у корпораций есть почти бесконечные запасы. *Инстинкты:*

- охранять свой пост;
- вызвать подкрепление;
- поднять тревогу.

## ЭЛИТНАЯ ОХРАНА

*разумная, кибер, группа, средняя*

ПП [2к6[л], М], рукопашный бой [1к6 +1, К]

8 ячеек ранений / броня 2

И хотя далеко не каждый объект охраняется элитным контингентом службы безопасности, вы имеете все шансы встретиться с этими парнями, если решите устроить забег на более-менее крупную корпорацию. *Инстинкты:*

- нейтрализовать угрозу;
- атаковать неожиданно.

## СТАРЫЙ ДОБРЫЙ КОП

*разумная, одиночка, средняя*

Пистолет [1к6 +1, М], электрошокер [1к6 +1, оглушающее, проникающее, К]

8 ячеек ранений / броня 1

Даже в 2050-х годах, в век кажущегося беззакония, есть еще люди, которые ходят в патрули и пытаются поддерживать правопорядок. На фоне всех этих ребят из Странствующего Рыцаря, Пинкертона или Одинокой Звезды, старый добрый коп – это самый часто встречающийся сотрудник правоохранительных органов, которого можно увидеть на улице. *Инстинкты:*

- служить и защищать;
- совершить арест;
- вызвать подкрепление.

## СБР ОДИНОКОЙ ЗВЕЗДЫ

*разумная, кибер, группа, средняя*

Штурмовая винтовка [1к6 +2, ПУ 1, Д], световая [1к3, оглушающее, площадь, М]

8 ячеек ранений / броня 3

Ситуации с заложниками, массовые убийства – когда дело дрань, самое время позвать ребят из Службы Быстрого Реагирования. К хорошо обученным и экипированным, обладающим высоким профессионализмом сотрудникам СБР стоит отнестись всерьез. *Инстинкты:*

- уничтожить угрозу;
- пробой, взрыв и зачистка;
- лезть под пули.

## МАГ КРОВИ

*мистический, разумная, одиночка, средняя*

Чары крови [1к6 +1, М], касание смерти [1к6, проникающее, М]

8 ячеек ранений / броня 1

Магия крови использует кровь (обычно, чужую) для того, чтобы наполнить силой особые чары и ритуалы, которые практически повсеместно считаются запрещенными. И все же, это не останавливает людей от данной сомнительной практики. *Инстинкты:*

- обрести силу;
- наносить кровоточащие ранения.

## БОЕВОЙ МАГ

*мистический, разумная, осторожная, одиночка, средняя*

Заряд маны [1к6 +1, М], пылающие руки [1к6 +1, площадь, огонь, М], морок [площадь, функция (-2 к текущим ходам), М]

8 ячеек ранений / броня 2

В точки зрения статистики Пробужденные – не самое частое явление в Шестом мире, однако бегущие в тени имеют счастье встречаться с ними гораздо чаще других. Одним из наиболее опасных противников является боевой маг – маг, который направил свои способности в русло разрушающей боевой магии. *Инстинкты:*

- выявить сильнейшего;
- показать свою силу;
- сжигать все.

## КИБЕРЗОМБИ

*дуализм, кибер, разумная, средняя*

Ручная пушка [2к6[л], ПУ 2, Д], ручной клинок [1к6, К]

12 ячеек ранений / броня 3

Киберзомби представляют собой измученные души – киборгов, которые зашли слишком далеко, экспериментируя с кибер-имплантами. Обреченные на ужасные муки жертвы кибермансеров, которым удалось соединить их души и тело вновь. *Инстинкты:*

- умереть;
- уничтожить своего создателя;
- найти способ прекратить свои страдания.

## УЛИЧНЫЙ БАНДИТ

*разумная, группа, средняя*

Бита с шипами [1кб +2, К], дешевая пушка [2кб[л], М]

8 ячеек ранений / броня 1

Банды наполняют городские дебри, вовлекая их в сферу в своих интересов. В ходе забега всегда полезно иметь представление о том, на чью территорию ты вторгаешься, кто здесь заправляет, и какими делами они промышляют. Если вы столкнетесь с бандой, скорее всего, ее будут представлять обыкновенные уличные бандиты. *Инстинкты:*

- защищать свою территорию;
- бросаться в бой;
- собираться вместе.

## ГУЛЬ

*слепота, зараза, разумная, группа, средняя*

Укус [2кб[л], зараза, К], когти [1кб, ПУ 1, М]

6 ячеек ранений / броня 0

Гули представляют собой людей, зараженных НМНВВ, который изменяет их генетику, превращая их в вечно голодных до человеческой плоти мутантов. Гули разумны; их нередко сбиваются стаи, обживая канализации, темные переулки и сквоты Шестого мира. Несмотря на свою физиологическую слепоту, они несут в себе огромную опасность для посторонних. *Инстинкты:*

- утолить голод;
- поглощать сущность.

## ГОБЛИН

*зараза, разумная, орда, малая*

Когти [1кб -1, К], нож [1кб, К]

4 ячеек ранений / броня 1

Гоблины появляются вследствие заражения дварфами НМНВВ, в результате чего последние превращаются мелких, скрюченных ночных существ, которые имеют тенденцию сбиваться в большие стаи. Если вы случайно наткнетесь на колонию гоблинов, они могут изрядно подпортить вам день. *Инстинкты:*

- разгребать и собирать всякий мусор;
- атаковать неожиданно.

## СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР (СИОП)

*кибер, разумная, матрица, одиночка, средняя*

Черный молот [2кб[л], М], перебой [1кб +1, оглушающее, М], замедление [-1 к следующему ходу, М]

8 ячеек ранений / броня 0

Любая уважающая себя корпорация нанимает хакеров для защиты своих ценных данных. Хакеры, работающие в качестве системных операторов на зарплате корпоратов, зачастую обладают превосходным оснащением, а также преимуществом в силу того, что они хорошо ориентируются в корпоративной системе, поскольку сами работают в ней. *Инстинкты:*

- выявить нарушителей и задать им жару;
- выследить местоположение угрозы;
- развернуть ЛЕД.

## ДУХИ

Учитывая широкий разброс и специфику духов, ведущему потребуются лично корректировать указанные ниже примеры для своих игр! Помните, что вместо обычной брони духи используют особую мистическую защиту, которую невозможно игнорировать или уменьшить.

## ДУХ ЧЕЛОВЕКА

*дух, аспект, средняя*

Морок [площадь, функция (-2 к текущим ходам), М], удар [2кб[л], мощное, К]

5 ячеек ранений / броня 1

Духи людей встречаются на улице, в домах и пригородных областях, а также прочих доменах, тесно связанных с человеческой жизнедеятельностью. В большей степени они известны своей склонностью к охране и защите территории, нежели проявлению прямой агрессии; тем не менее, они могут быть весьма опасны, если их разозлить. *Инстинкты:*

- охранять то, что было важно при жизни;
- предотвращать проникновение угрозы;
- проявлять себя посредством странных инцидентов.

## ДУХ ЗЕМЛИ

*дух, аспект, размер (варьируется)*

Бросок камня [1к6 +1, мощное, М], удар [2к6[л], мощное, К]

7 ячеек ранений / броня 4

---

Духи земли обитают в самой почве, горах и скалах – там, откуда жизнь пускает свои корни. Обычно они принимают облик существ из камня и земли, а потому, в силу своего аспекта, их трудно ранить. Способности их могут отличаться, но как и все духи природы, они стремятся охранять свои владения. *Инстинкты:*

- защищать свою землю;
- поглотить тех, кто вторгается со злыми намерениями;
- вырываться на поверхность из земли.

## ДУХ ВОЗДУХА

*дух, аспект, малая/средняя*

Поток ветра [1к6 +1, мощное, К], ядовитое облако [1к6, площадь, яд, М]

6 ячеек ранений / броня 3

---

Духи воздуха – капризные существа, обитающие в пределах воздушного домена. Они проявляют себя в виде завывающего ветра, порывистых холодных потоков и смутных облаков, едва напоминающих гуманоидов. Их нематериальная природа также затрудняет любые попытки причинить им вред. *Инстинкты:*

- обманывать;
- двигаться с ошеломляющей скоростью;
- играть с врагом.

## ДУХ ВОДЫ

*дух, аспект, малая/средняя*

Удар [1к6 +1, К]

7 ячеек ранений / броня 2

---

Духи воды последовательны и неумолимы; они испытывают особую гордость за то, что весь мир произошел из воды, и однажды вновь вернется на свое место. Призвать их можно практически везде, где есть хотя бы небольшое озеро или речка; при этом следует помнить, что они представляют собой поистине могущественных соперников. *Инстинкты:*

- двигаться в потоке;
- утопить угрозу;
- проистекать и обтекать.

## ДУХ НАСЕКОМОГО

*дух, аспект, малая/средняя/большая*

Укус [1к6 +1, яд, К], удар [2к6[б], К]

6 ячеек ранений / броня 3

---

Духи насекомых могут быть призваны особым типом шаманов, которые должны “предоставить” живую оболочку-носителя духа (в силу его неспособности материализовать себя). Этот процесс обычно происходит принудительным образом и приводит к ужасающим результатам. Знакомство с инсектоидными шаманами и духами насекомых редко происходит в дружественной обстановке. *Инстинкты:*

- плодиться;
- призвать целый рой;
- держаться вне поля зрения.

## КИСЛОТНЫЙ ДУХ

*дух, аспект, малая/средняя/большая*

Плевки токсинами [2к6[л], яд, М], ядовитая атака [1к6 +1, яд, К]

10 ячеек ранений / броня 2

---

Кислотные духи призываются особым типом кислотных шаманов из доменов, загрязненных отбросами и человеческой злобой. Эти духи представляются такими же испорченными, как и домен, из которого они происходят.

*Инстинкты:*

- загрязнять;
- извращать окружение;
- оставлять метки.

# О ТОМ, ГДЕ МЫ ЖИВЕМ

Вы можете рассматривать бег в тених как серию отдельных миссий, эпизодов из продолжительной истории квазилегальных походов персонажей. В идеале, однако, история, которую вы сплетаете в процессе игры, должна быть обустроена в мире, который чувствуется живым и наполнен собственными персонажами, что в комплексе способствует тому, чтобы игроки могли прочувствовать атмосферу киберпанка.

Очевидно, ваши приключения должны происходить где-то; в Пробужденном мире 2050-х, в большинстве случаев, под этим “где-то” подразумеваются обширные каменные джунгли, возросшие поверх городов начала 2000-х, т.н. **дебри**.

Стал ли причиной рост населения, масштабные строительства мегакорпораций, слияние или политические преобразования – так или иначе, многие города стали настолько большими, что сама концепция “городского планирования” стала попросту смехотворной. Вследствие этих изменений одна среда в пределах одного города может разительно отличаться от другой: вы можете перейти от блестящего района финансового сектора к развлекательному району, полному всяких клубов и магазинов с яркими вывесками, а затем к грохочущим промышленным районам, за которыми следуют нищие пустоши, лишенные всякого комфорта.

Однако... некоторые вещи все же не меняются. Каждые дебри обладают своим характером, своей собственной атмосферой. В них всегда найдется место для всяких фракций, готовых бороться за что-то. Люди всегда ищут возможностей для получения выгоды. Людям нравится иметь влияние, а потому они будут использовать любые имеющиеся у них инструменты, чтобы получить его. И часто... одним из таких инструментов будете вы.

## СОЗДАНИЕ ДЕБРЕЙ

В **Sixth World** система создания и описания дебрей во многом схожа с принципом создания фронтов в *Dungeon World*. Конечно, в силу того, что *Shadowrun* представляет нам футуристическую версию нашего собственного мира, вы вполне можете использовать эту систему для того, чтобы воссоздать копию реального города (например, Сиэтла). Однако ничто не мешает вам использовать фантазию и добавить что-то свое. Это ваш мир – и вы его контролируете!

Разница между фронтами из *Dungeon World* и дебрями *Sixth World* заключается в том, что дебри имеют дополнительные параметры географии и локалий. Именно характеристика дебрей помогает ведущему отслеживать состояние сил, действующие в мире (как в случае с фронтами), а также определять и наблюдать развитие общих конфликтов, существующих в данном конкретном месте.

Общий процесс создания дебрей выглядит примерно так (далее мы рассмотрим каждый из шагов подробнее):

1. Распределите 5 пунктов между тремя базовыми *источниками влияния*: **люди**, **магия** и **машины**.
2. За каждый пункт, вложенный в источник влияния, выберите *опасность* (вы можете выбрать одну и ту же опасность дважды).
3. За каждую опасность выберите *кризис* и опишите, в чем он проявляется.

## ИСТОЧНИКИ ВЛИЯНИЯ

**Источники влияния** – это различные силы, оказывающие влияние на город и пребывающие в состоянии постоянно изменяющегося равновесия. Есть три источника влияния:

- **Люди** – отражают влияние людей и организаций, созданных ими. Таким образом, под “людьми” имеются ввиду группы, обладающие властью: корпорации, преступники, политики, синдикаты, религиозные организации, знаменитости и т.д.
- **Магия** – отражает влияние со стороны астрала и Пробужденных города. Зачастую это может быть связано с астральными существами, населяющими материальный мир – землю, на которой стоит город; но также она включает в себя желания и действия иных магически активных существ: магов, драконов, духов и даже паранормальных явлений. Все выше перечисленное может оказывать влияние на город.
- **Машины** – отражают влияние технологий, матрицы и человеческих аугментаций. В этом современном мире машины и технологии представляют собой мощный инструмент воздействия, способный влиять на то, как люди думают и чувствуют.

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Первым шагом в процессе создания города является распределение пунктов влияния. Ведущий распределяет



5 пунктов между тремя источниками влияния, которые формируют баланс сил в дебрях города.

***Пример:** Таннер создает дебри для города Буффало, Нью-Йорк. Он решает вложить 3 пункта в людей и еще по 1 в магию и машины. Таким образом, Буффало становится предметом борьбы между организованной преступностью и мегакорпорациями, в то время как магия и машины оказывают менее значительное влияние.*

## ОПАСНОСТИ

Каждый источник влияния в городе несет в себе одну или несколько **опасностей**: конкретные сущности, организации и существа, которые воплощают в себе это самое влияние. Опасности сильно разнятся и определяются группой по мере создания города. Создание опасности – это настолько же просто, насколько любой из членов группы способен вынести свое предложение. Далее мы представим некоторые категории опасностей в качестве примера.

Вам нужно выбрать по одной опасности на каждый пункт, вложенный в источник влияния (так, если город с источником влияния со стороны магии 2 будет иметь 2 опасности, связанные с магией). Учтите, что вы можете присвоить несколько пунктов одной и той же опасности.

***Пример:** Буффало, создаваемое Таннером, продолжает обретать свои черты. Следующим шагом является определение опасностей для каждого из источников влияния. Для источника в лице людей ему нужно распределить 3 вложенных пункта между опасностями; один из них он вкладывает в мегакорпорации, а еще два – в синдикаты (он начинает задумываться о назревающей мафиозной войне).*

### ОПАСНОСТИ, ИСХОДЯЩИЕ ОТ ЛЮДЕЙ

- **Мегакорпорации** [импульс: увеличить прибыль]

Будь это одна из корпораций большой 10 или же другая, рангом ниже, все корпорации нуждаются в любых ресурсах, которые могут привлечь. Как именно они будут добывать эти ресурсы – вопрос довольно скользкий, но вас ведь это мало волнует, не так ли?

- **Лиги** [импульс: наращивать влияние]

Лиги представлены группами людей, продвигающих политическую повестку, будь то из добрых побуждений или не очень. Политклубы, локальные правительства, силовики и террористические ячейки, религиозные организации, теневые

кардиналы, сам президент и многие другие пытаются навязать свое видение мира. Некоторые делают это тихо, а другие – громко и с фанфарами.

- **Синдикаты** [импульс: получить контроль над улицами]

Пока существует преступность, всегда найдется человек, который попытается ее организовать. Любая преступность, от мелких уличных банд до триад, мафии и якудза, пристально следят за происходящим своим жадным и расчетливым взглядом.

### ОПАСНОСТИ, ИСХОДЯЩИЕ ОТ МАГИИ

- **Потоки энергии** [импульс: нарастить мощь]

Мы предпочитаем делать вид, будто магия – это наука, которую нужно изучать в залах академических кругов, но на самом деле... Дикие и непредсказуемые потоки энергии астрала и метапланов, мест силы, лей-линий, моментных всплесков и невероятных бурь круговорота маны являются лишь насмешкой над нашими “научными” потугами.

- **Ордены** [импульс: достижение мистических целей]

Ордены представляют собой группы людей, питающих интерес к магии. К ним относятся как уважаемые институты с исследовательскими организациями, так и фанатичные культы поклонников темной магии. Независимо от предмета своих исследований – будь то артефакты атлантов или магия крови – все они стремятся совершать новые открытия и, тем самым, преобразить известный нам мир.

- **Пробужденные** [импульс: выжить и преуспеть]

Металлоиды далеко не единственные, кого затронуло Пробуждение. На самом деле, они даже не большинство. Помимо них существует целый мир паракритов, свободных духов, драконов и метаразумных существ вроде кентавров. Некоторые из них уже пришли к власти, другие только на пути к этому, а некоторые просто хотят выжить.

### ОПАСНОСТИ, ИСХОДЯЩИЕ ОТ МАШИН

- **Матрица** [импульс: поглощать и накапливать]

Матрица – это же просто сеть из 0 и 1, верно? Если вы спросите об этом хакера, то он с вами не согласится. Матрица представляет собой нечто большее – это особая сущность, которая живет, дышит и развивается, в то время как мы считаем ее чем-то само собой разумеющимся. Но что находится в тех неизведанных сияющих уголках виртуальных цитаделей; что так жаждет информации, которую мы производим?

- **Технологии** [импульс: соединять и изолировать]

От вездесущих камер, адаптивного маркетинга и лучшей из известных нам виртуальных реальностей до орбитальных космических станций, подводных комплексов и городов, изобилующих стеклянными высотками – все пронизано технологиями; порой так сразу и скажешь, это мы используем технологии или они нас...

- **Прогресс** [импульс: совершенствовать без конца]

Кибер-импланты, робототехника, ИИ, клонирование и многое другое – новые открытия сыпятся на нас нескончаемым потоком. Некоторые уже опасаются, что метачеловечество может перейти черту в своем стремлении к развитию. А некоторые считают, что это уже произошло. В любом случае, стоит быть начеку.

## КРИЗИС

**Кризис** – это то, что случается, когда опасность реализует свои основные установки (которые, очевидно, определяются ведущим). Если не уделять ей внимания, опасность обязательно будет прогрессировать в рамках своих целей – мир вокруг дышит и живет, и что-то происходит, даже если персонажей нет рядом, чтобы это увидеть.

Прогресс, который делает опасность на пути достижения своих целей, отмечается на **шкале рока** (рассмотрим позже); когда шкала подходит к концу, в действие вступает один из выбранных ранее **кризисов**. Когда вы работаете над созданием опасности, вы должны назначить ей подходящий кризис, указав описание того, как именно он будет себя проявлять. Есть пять основных типов кризиса:

- **Контроль:** дерганье за ниточки вкупе с марионетками, танцующими по воле своих кукловодов, приносят свои плоды, приводя коварные интриги в действие.
- **Разрушения:** катастрофа, а вместе с ней и массовая гибель приходят в город.
- **Хаос:** закон и порядок нарушены, власти бегут.
- **Завоевание:** доминирующая сила получает полную свободу для реализации любой своей повестки.
- **Коррупция:** упадок разного рода – преступления, взяточничество или нечто темное и неизвестное – распространяется по городским дебрям.

## ШКАЛА РОКА

Среди дополнительных буклетов имеется справочный лист, который поможет вам вести заметки о городских дебрях. В этом листе напротив каждой из опасностей именуются пять ячеек – это и есть **шкала рока**.

Шкала рока отображает прогресс опасности на пути к своим целям. 1 отмеченная ячейка означает, что опасность еще только в зародыше, на этапе первичного обустройства и планирования; 5 ячеек говорят о том, что опасность находится лишь в нескольких шагах от полной своей реализации.

На старте игровой кампании каждая шкала рока начинается с одной отмеченной ячейкой. Затем у ведущего есть 3 пункта, которые он должен разделить между опасностями, чтобы скорректировать состояние шкалы рока.

По мере развития игровой кампании действия персонажей игроков будут оказывать влияние на развитие опасностей и, следовательно, состояние шкалы рока. Неудачный забег или, к примеру, неосознанная помощь врагу могут увеличить количество отмеченных ячеек на шкале рока.

Когда становится понятно, что бегущие уже не в силах противостоять опасности, или когда ведущий сочтет момент подходящим, вы помечаете ячейку рока напротив соответствующей ей опасности. Во время следующей игровой сессии ведущий должен будет описать последствия развития опасности.

***Пример:** Две недели назад команда едва унесла ноги после неудачного забега на здание корпорации, которая проводит странные и весьма сомнительные опыты над гражданами города без их ведома. Неудачный забег заставил корпов задуматься над системой безопасности объекта, тем самым, обрекая тех, где уже был заперт внутри в качестве подопытных.*

Более того, ведущий может увеличить показатели шкалы рока для нескольких опасностей, если сочтет это резонным.

## КОНЕЦ ШКАЛЫ РОКА

Если шкала рока имеет все 5 отмеченных ячеек и ведущий должен отметить 6-ю, дело зашло слишком далеко: опасность достигла поставленных целей, приводя в действие кризис. Это может иметь серьезные последствия как для этих городских дебрей, так и для всего мира.

## СОКРАЩЕНИЕ ШКАЛЫ РОКА

Как ни странно, но бегущие вполне способны сократить количество ячеек на шкале рока. Если они делают что-то, что препятствует развитию опасности, ведущий должен стереть отметку с одной ячейки на шкале рока. Если же бегущие делают нечто более значительное – например, подрывают центр данных компании Renraku – ведущий может стереть

сразу две отметки вместо одной.

Если же действия бегущих являются незначительными, это не сокращает уже отмеченные на шкале ячейки, но предотвращает появление новых.

Если бегущим удастся сократить количество ячеек шкалы рока до 0, опасность уходит в состояние **ремиссии**. Ремиссия означает, что опасность устранена или, быть может, просто взяла передышку, чтобы зализать раны. В любом случае, опасность, ушедшая в ремиссию, не будет развиваться, как минимум, на протяжении двух последующих игровых встреч. По истечении этого времени ведущий должен снова отметить 1 ячейку на шкале рока, либо ввести в игру новую опасность взамен старой. Также, если количество ячеек шкалы рока упадет до 0, хорошей идеей будет отметить мастерство персонажей, вознаградив их бесплатным продвижением.

***Пример:** команде удалось повернуть удачный забег, завершившийся подрывом центра данных Renraku, упомянутой ранее. Ранее Renraku пыталась субсидировать использование матрицы, чтобы отрезать городские дебри от основных ее каналов (и, тем самым, взять контроль над матрицей). Количество отмеченных ячеек данной опасности ДО забега было равно 2, но в связи с последними событиями ведущий решает сократить их до 0. Таким образом, Renraku отказывается от своих планов на установлении контроля над матрицей. Двумя игровыми встречами позже команда получает известие о том, что Renraku проводит серию сомнительных генетических экспериментов над пробужденными крысами. Похоже, что Renraku вернулись с новым планом...*

## РАЙОНЫ ДЕБРЕЙ

Дебри – это наш способ представления о том, как выглядит город, какие силы в нем оказывают свое влияние и что вообще происходит вокруг.

**Районы**, с другой стороны, представляют собой отдельные области дебрей, в которых могут оказаться бегущие. Районы содержит в себе информацию о различных кварталах, участках и сообществах в пределах городских дебрей.

Слово “район” следует понимать в широком смысле: это может быть и захудалое гетто, и финансовый сектор с блестящими высотками, и обширная промышленная зона – все это попадает под понятие *района*.

## СОЗДАНИЕ РАЙОНА

Районы, как и многие другие вещи в **Sixth World**, описывается особыми свойствами, предоставляющими описательную информацию, которая дает игрокам и ведущему понимание того, где они находятся и что здесь происходит.

Процесс создания района довольно прост:

1. Дайте району название
2. Установите базовые свойства района (тип, экономика, населенность и доверие)
3. Установите специфические свойства, которыми может обладать район.

***Пример:** ведущий хочет создать промышленный район, в котором развернется действие будущего забега. Он представляет себе огороженный нефтеперерабатывающий завод, в котором полно низких складских зданий, заставленных кучей контейнеров, а также понатыканные тут и там трубопроводы, из которых валит пар. С точки зрения экономики это место является достаточно развитым, хотя “богатеньким” районом его не назовешь. В силу своей специфики район изолировал и загрязнен отходами. Он принадлежит корпорации Ares. Таким образом, этот район обладает следующими свойствами: промышленный, средний класс, стабильный, кооперативный, корпоративный, загрязненный, изоляция.*

## СВОЙСТВА РАЙОНА

Как уже говорилось ранее, есть четыре базовых типа свойств, необходимых для описания района: **тип, экономика, населенность и доверие**.

**Тип** определяет общую специфику района; что там происходит и какую роль он играет в жизни этих дебрей:

- **жилой:** этот район представляет собой место для жизни людей, будь то небольшой пригород, рой многоквартирных домов или же т.н. “одноэтажная” застройка;
- **деловой:** большая часть этого района сдается в аренду предприятиям розничной торговли и сферы услуг самого различного спектра;
- **финансовый:** этот район занят финансовыми учреждениями вроде банков, брокерских контор и инвестиционных фирм;
- **промышленный:** в этом районе сконцентрирована тяжелая промышленность наподобие строительных

фирм, производства и судоходных заводов;

- *развлекательный*: в этом районе располагаются развлекательные заведения вроде казино, театров, клубов, баров и т.п.

**Экономика** определяет финансовую развитость района:

- *богатый*: этот район достаточно обеспечен, чтобы оказывать финансовое влияние на другие. Примерами являются роскошные жилые районы и частные закрытые секторы, либо развлекательные районы премиум-класса;
- *средний класс*: этот район обладает небольшим финансовым развитием, так как предназначен для людей среднего дохода. Жилье здесь маленькое и эргономичное, а бизнес (если такой имеется) также развит незначительно;
- *бедный*: в этом районе начинается натуральная борьба за выживание. Жилые дома крошечные и ветхие, уровень безработицы высок, а предприятия работают в крайне невыгодных условиях;
- *трущобы*: этот район представляет собой пустошь с заброшенными зданиями, нулевым рейтингом обустройства и ведения бизнеса; рабочих мест здесь практически нет.

**Населенность** определяет объем (или же рост/убыль) тех, кто здесь живет (или работает, если район деловой):

- *бум*: населенность высока и быстро увеличивается; люди переезжают туда и/или бизнес развивается там с невероятной скоростью;
- *на подъеме*: населенность значительная, с устойчивым (но не взрывным) темпом роста;
- *стабильный*: населенность умеренная и стабильная, с незначительным темпом роста/убыли, которые со временем выравниваются;
- *убыль*: люди покидают это место по каким-то причинам; возможно, из-за того, что здесь трудно вести бизнес, либо из-за неудобной планировки самого района. В настоящее время населенность здесь незначительная, повсюду виднеются заброшенные здания и закрытые предприятия;
- *заброшенный*: предприятия этого района уже давно покинули его, ровно как и основная масса жителей. На сегодняшний день те немногие, что решили остаться, представляют собой общество преступников и изгоев, в то время как большинство зданий вокруг пустуют и ветшают.

**Доверие** является последним из четырех базовых свойств, определяющим отношения между представителями власти этого района и его населением. Помните, что действие происходит в 2050-х, когда завоевать доверие людей становится все сложнее и сложнее:

- *кооперативный*: местное сообщество тяготеет к тесному сотрудничеству с властями;
- *нейтральный*: местное сообщество соблюдает нейтралитет в отношении властей;
- *осторожный*: местное сообщество не склонно доверять властям, но препятствовать их работе не станет;
- *подозрительный*: местное сообщество инстинктивно подозревает власти в чем-то и не станет с ними сотрудничать, если их не принуждают;
- *враждебный*: местное сообщество открыто выражает свое недоверие к властям; правоохранительные органы стараются избегать этого района, а политики и общественные организации делают вид, будто его и не существует.

**Специфические** свойства используются в качестве дополнительных характеристик района, чтобы задать ему более подробное описание:

- *известность*: в этом районе живет или работает человек, обладающий большой известностью (кто именно – определяет ведущий);
- *корпоративный*: этот район принадлежит, управляется и обслуживает одну из мегакорпораций (либо их дочернюю компанию);
- *плотный*: этот район характеризуется узкими улочками и проходами, а также плотной застройкой;
- *отчаяние*: этот район пустеет и ветшает, отчаяние людей здесь особенно ощутимо;
- *многоэтажный*: большая часть этого района состоит из многоэтажных офисных и жилых зданий с небольшой долей открытого пространства, но хорошо обустроенными улицами;
- *заражение*: этот район населен какими-то заразными существами (гоблины, адские крысы и т.п.). Обычно они остаются скрытыми за стенами заброшенных зданий или глубоко под землей;
- *изоляция*: хотя это и редкость в Шестом мире, некоторые районы все еще остаются отрезанными от других в силу специфики своей застройки, дорог и т.п. Любое реагирование со стороны полиции и прочих служб сильно замедляется;
- *беззаконие*: полиция избегает этого района, в то время как преступность процветает, не встречая

никакого сопротивления на своем пути, если не считать враждебных банд;

- *открытость*: в этом районе почти нет застройки, но есть много открытого пространства (возможно, зеленого) и места для передвижения (в том числе для больших транспортных средств);
- *вспышка*: в этом районе произошла вспышка заболевания. Попытка оказания медицинской помощи зависит от развитости района, в противном случае может быть введен карантин;
- *охраняемый*: район регулярно патрулируется полицией и/или прочими правоохранительными организациями; время реагирования в случае возникновения ситуации будет очень коротким;
- *предубеждения*: для населения этого района характерны разного рода неприязнь, фанатизм или ненависть к определенной категории лиц – это могут быть представители других районов, полиции, метатипов и т.п.);
- *вспышка*: в этом районе произошла вспышка заболевания. Попытка оказания медицинской помощи зависит от развитости района, в противном случае может быть введен карантин;
- *приз*: где-то в этом районе находится то, что нужно сразу нескольким фракциям;
- *надзор*: этот район находится под защитой некой группой (к примеру, банды или культа);
- *гниение*: что-то отравляет этот район физически, умственно или духовно;
- *религиозный*: в этом районе господствует религия, культ или иное духовное движение;
- *территория (банды)*: этот район является территорией указанной банды.

# О ТОМ, ЧТО ЗА СТЕНАМИ

Большая часть действий в **Sixth World** будет происходить в среде городских дебрей. Тем не менее, в мире еще остались пара диких мест, готовых к приключениям. На самом деле, в связи с Пробуждением, произошедшим в начале 2010-х природа ощутимо разрослась и, в какой-то момент, вы наверняка с ней пересечетесь.

Если вы захотите создать **дикую местность**, процесс будет идентичен созданию дебрей: распределите очки влияния между людьми, магией и машинами, а затем установите соответствующие источники влияния, опасности и кризисы, сопровождающие данные опасности.

## ЗОНЫ ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Также как и в случае с дебрями, одна дикая местность может включать в себя несколько районов с определенными характеристиками. Эти районы называются **зонами** (т.к. слово “район” не совсем подходит). Создание зон, в прочем, также мало чем отличается от создания районов: представьте себе эту зону, дайте ей имя и выберите подходящие свойства.

***Пример:** ведущий создает область возле озера Лили, в глубине одного из бывших национальном парков. Ведущий представляет себе место, заросшее густым лесом и усеянное глубокими оврагами. В парке все еще можно найти остатки некоторых построек (хижины и бивуаки). Это место, в основном, населено мелкими животными и птицами. Таким образом, эта область обладает следующими свойствами: лес, пересеченная местность, типичная, руины, хищники.*

Далее мы рассмотрим указанные свойства.

## СВОЙСТВА ЗОН ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

Так как многие свойства, характерные для районов дебрей, не очень подходят для описания зон дикой местности, мы представим ряд новых свойств. Зоны, в отличие от районов, имеют три базовых типа свойств: **тип**, **ландшафт** и **живность**.

**Тип** определяет общую характеристику биома и климата данной зоны:

- **равнина:** эта зона характеризуется низкими холмами, широкими полями или кустарной местностью, хорошо просматриваемой и продуваемой ветрами. Климат меняется в зависимости от сезона;

- **пустыня:** эта зона характеризуется засушливым жарким климатом, холмистой и каменистой местностью. Пустыни, однако, могут и арктическими, но в первую очередь данное свойство подразумевает именно “жаркие” пустыни;
- **водная:** это зона характеризуется водной средой, лимнической или океанической. В зависимости от своей специфики может быть враждебной (если речь о подводной части);
- **лес:** это зона характеризуется высокой плотностью деревьев разного типа (а разных областях леса могут доминировать разные типы); местность варьируется;
- **джунгли:** эта зона характерна для земель, покрытой плодородной и густой растительностью, обычно, в тропическом климате;
- **заполярье:** эта зона характерна для крайних северных или южных земель в полярных широтах, включая арктические районы.

**Ландшафт** определяет физические особенности и топографию зоны, а также то, насколько сложно или легко ее пройти:

- **плоская:** эта зона характеризуется небольшими холмами и впадинами с незначительными перепадами высот;
- **холмистая:** эта зона полнится плавно переходящими холмами и прочими местами со значительными перепадами высот;
- **болотистая:** эта зона насыщена водами и местами наподобие дельт, болот, топей и трясины;
- **пересеченная:** эта зона характеризуется внезапными перепадами высот, скалистыми обрывами или густой растительностью, в которой трудно ориентироваться и маневрировать;
- **горная:** эта зона расположена в горной местности, с большими перепадами высот. Путешествия здесь утомительны и требуют подготовки;
- **сломанная:** в этой зоне произошла некая катастрофа или катаклизм; земля здесь чрезвычайно неровная, полная слепых троп, острых гребней и обрывов. Переход по этой местности потребует спецтехники;
- **экзотическая:** зоны вроде этой необычны и встречаются довольно редко; глубокие подводные области, причудливые скальные образования и странные пещеры – все они могут быть примерами экзотического ландшафта;

**Живность** определяет флору и фауну зоны, а также степень ее относительного биоразнообразия:

- *ограниченная*: биоразнообразие этой зоны довольно низкое, отмечаются всего пара видов/категорий животных и растений;
- *типичная*: биоразнообразие этой зоны вполне типично для Шестого мира и представлено несколькими видами животных и растений;
- *разнообразная*: это зона обладает ощутимым разнообразием видов животных и растений;
- *населенная*: это зона богата множеством видов животных и растений;
- *изобилующая*: биоразнообразие этой зоны просто запредельное; это место буквально кипит жизнью в самых разных ее формах.

**Специфические** свойства используются в тех случаях, когда надо указать более конкретное описание зоны дикой местности. В дополнение к приведенным ниже свойствам, к этому списку также можно добавить *приз, охраняемая и заражение*:

- *пробужденная*: эта зона пропитана магией – будь то лей-линии, последствия ритуалов или иные причины – присутствие магии здесь почти осязаемо;
- *экстремальная*: эта зона представляет собой экстремальное проявление некой среды вроде невыносимо жаркой пустыни, промозглого полярного региона или непроходимо густых джунглей;
- *мегафауна*: эта зона содержит в себе большую популяцию мегафауны (животные весом более 45кг) – таких как олени и крупные парнокопытные;
- *загрязненная*: эта зона сильно загрязнена – вода, скорее всего, не пригодна для питья без обработки, а употребление в пищу животных и растений опасно для здоровья;
- *хищники*: эту зону облюбовал некий сверххищник (или пара), который считает ее своими охотничьими угодьями. Определите тип хищника заранее (потому что у игроков наверняка будут вопросы и вам придется отвечать);
- *удаленная*: эта зона расположена далеко от большой цивилизации. Здесь вы сами за себя;
- *руины*: эта зона частично или полностью состоит из заброшенных остатков (мета)человеческих построек;
- *сейсмическая*: эта зона подвержена сейсмической активности, что может представлять собой угрозу;
- *буря*: эта зона подвержена разного рода бурям – ливням, метелям или грозовым. Это может привести к

соответствующим последствиям вроде пожаров или наводнений;

- *территориальная*: эта зона является территорией, которую обжили конкретные особи или стаи. Те, кто вторгаются сюда, могут встретить яростное сопротивление. Определите тип существ заранее;
- *пустоши*: эта зона, по существу, мертва. Местная флора и фауна вымерли, вода может быть застоявшейся или отравленной, а земля – больной. Обитатели этой зоны (если есть) могут быть мутантами, странными пробужденными существами или отчаянные поселенцы.

# КАСТОМИЗАЦИЯ

Лучше всего Sixth World играется “на коленке”: трата времени на настройку всяких параметров отвлекает от истории и отнимает у игроков их время. И хотя мы часто подталкиваем вас к тому, чтобы создавать что-то свое, мы также рекомендуем заниматься этим ВНЕ игрового времени.

Подумайте сами: будет несправедливо собрать за столом друзей, а затем заставить их ждать, пока вы закончите с созданием уникального пистолета или особого духа, предназначенного для одного из них. Конечно, не все и не всегда идет по плану, однако постарайтесь переносить работу по кастомизации контента на послеигровой период.

В то же время, некоторым людям нравится возиться с такими вещами. Специально для них мы подготовили ряд рекомендаций по доработке и настройке своего контента для всех тех вещей, которые уже были описаны в данном материале ранее; также мы поделимся мыслями о том, почему следует делать это именно так.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОГНЕСТРЕЛЬНОМУ ОРУЖИЮ

Первое, что важно усвоить: все категории огнестрельного оружия – от пистолетов до штурмовых винтов – подразумевают под собой уникальные наборы опций со своими плюсами и минусами, но НЕ прогрессию. Урон ограничивается категорией; положительным свойствам сменяются отрицательными, а стоимость задает последние штрихи для того, чтобы сбалансировать предмет.

Добавление в игру нового оружия задача нетривиальная; простой бонус +1 к урону важнее, чем кажется. Самый лучший способ – найти среди предложенных примеров наиболее близкий аналог того, что вам нужно, а затем попробовать поменять пару свойств, внося небольшие коррективы. Если полученный результат кажется слишком сильным или слабым на фоне своих аналогов из данной категории, скорее всего, вы ушли слишком далеко. Также вполне логичным будет сделать для уникального оружия надбавку к цене.

Вот список свойств, которые являются взаимозаменяемыми, и применение которых не так сильно влияет на баланс:

- *авто, очередь, громкое, мессиво, незаметное, тихое, стационарное, +/- 0.5 урона.*

Следующие свойства являются более значимыми, но все еще взаимозаменяемыми:

- *2-ручное, ПУ, площадь, скрытное, проникающее, заметное, перезарядка, +/- 1 урона.*

Свойство *проникающее* означает полное игнорирование брони, однако в игре не так много врагов, обладающих высоким показателем брони, а потому, в качестве замены, будет примерно равен бонусу +1 к урону.

Оружейные модификации также дают определенные положительные свойства ценой отрицательных – но не просто увеличивают урон.

В качестве справки используйте таблицу усредненных показателей урона:

| Бросок    | Средний урон | Заметки                       |
|-----------|--------------|-------------------------------|
| 1к3       | 2            | Не используйте [x] для        |
| 1к6 -1    | 2.5          | обычного снаряжения; оставьте |
| 1к6       | 3.5          | это для низкокачественных     |
| 2к6[л]    | 4.47         | или сломанных предметов.      |
| 1к6 +1    | 4.5          | Средний урон 2к6[x] равен     |
| 2к6[л] +1 | 5.47         | 2.53, что едва лучше 1к6 -1.  |
| 1к6 +2    | 5.5          | Используйте 1к3 экономно;     |
| 2к6[л] +2 | 6.47         | бонус +2 может оказаться      |
| 1к6 +3    | 6.5          | более подходящим.             |
| 2к6       | 7            | 1к6 -1 хорош в тех случаях,   |
| 2к6[л] +3 | 7.47         | когда предмет едва способен   |
| 2к6 +1    | 8            | наносить урон.                |

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО БРОНЕ

Будем надеяться, что вам не понадобится добавлять в игру новые предметы брони, так как набор свойств брони весьма ограничен, в то время как сам показатель ее существенно влияет на игру. Уличному самураю нужно всего ничего, чтобы стать практически неуязвимым – поэтому лучше менять сами концепции брони, нежели просто прибавлять цифры.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СНАРЯЖЕНИЮ

Суть снаряжения в общем такова: снаряжение закрывает дыры в команде, которой не хватает определенных специалистов. Замена, конечно, получается дерьмовая, но это лучше, чем ничего. Если команде чего-то не хватает, снаряжение поможет сгладить этот момент.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО КИБЕР-ИМПЛАНТАМ

В силу своей широкой функциональности кибер-импланты – одна из сложнейших задач в плане баланса. Единственным сдерживающим фактором является их цена (в ньюенах или сущности), что в свою очередь связано с масштабом



хирургического вмешательства (замена глаз проще, чем замена руки; замена руки проще, чем замена скелета) и тем, насколько полезной является данная установка. Указанные ранее примеры служат общим руководством к тому, как это должно работать; однако в конечном счете создание кибер-имплантов – процесс, в большей степени, творческий – а потому вы вольны экспериментировать. Просто помните, что если кибер-имплант кажется вам слишком сильным, вы всегда можете поменять его свойства прямо по ходу игры (или, если вам не нравятся ретконы, вы можете добавить определенные условности – вроде врагов, которые начали подстраиваться под персонажей, делая их кибер-импланты менее эффективными).

Общее правило звучит так: старайтесь не создавать предметов, отличием которых является +1 к какому-либо показателю; в большинстве случаев такой подход не сулит ничего, кроме скуки – но иногда он приходится очень даже кстати, поэтому отказываться от него насовсем не стоит. Проблематичным (но очень тематическим) примером является подкожная пластина; причина кроется в эффективности показателя брони, бонус к которому она предоставляет – вам не нужно добавлять еще больше.

Вот общие рекомендации по определению цены:

- **Малое вмешательство/незначительные преимущества:** 1.000 ¥ – 5.000 ¥, сущность 1 (+2 урона, особый эффект, улучшение зрения или слуха).
- **Среднее вмешательство/ощутимое преимущество:** 7.500 ¥ – 30.000 ¥, сущность 2 (+1к6 урона, удержание 1, новая способность, замена одной хар-ки на другую).
- **Серьезное вмешательство/большое преимущество:** 40.000 ¥ – 100.000 ¥, сущность 3 (+1к6 +1 урона, удержание 2, способности аналогичны заклинаниям по своей функциональности).

Стоимость кибер-импланта может быть снижена за счет добавления негативных свойств или наличия уникального свойства (например, доп. ячейка ранений). Незаконные, а также иные ограниченные или регулируемые предметы также будут иметь надбавку в размере 25-50% к базовой стоимости.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ТРАСПОРТУ И ДРОНАМ

Техника, с учетом всех их характеристик, это почти что дополнительные персонажи партии, а потому принцип их создания аналогичен. Чисел много, но важно помнить, что ни одно из них не должно превышать 3, так как это ломает игру;

исключением являются показатели *мест* и *прочности*. Еще раз напомним, что *броня* – это очень мощный инструмент и использовать его следует осторожно. Стоимость также может стать сильным фактором ограничения, поскольку те же дроны обходятся довольно дорого и имеют свойство часто ломаться; но рассчитывать только на нее все же не стоит. В целом, техника – это область, в которой можно экспериментировать; поэтому пробуйте различные комбинации и смотрите, что вам подойдет.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОГРАММАМ И ДЕКАМ

Данная система уже настроена на модульность и может быть доработана по своему усмотрению; если результат вас не устраивает, могут потребоваться изменения базовой концепции взлома устройств – просто поднять пару цифр, уввы, не выйдет.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЧАРАМ

Примеры чар, представленные в Sixth World, были взяты и переведены из Shadowrun 5-й редакции и скорректированы так, чтобы их стоимость в сущности соотносилась с их полезным эффектом. Не стесняйтесь добавлять что-то свое из других источников!

Тем не менее, добавлять слишком много опций все же не стоит, потому что это замедляет игру. Кроме того, чары общепольного характера куда более эффективны, нежели чары специфичные – в силу широты своего применения. Главное, на что следует обратить внимание, это чтобы созданный вами контент не наступал на пятки других архетипов: целебные заклинания не могут быть слишком мощными, потому что они сделают уличного дока попросту бесполезным. Также не следует давать слишком сильный контроль над разум, иначе зачем вашей команде лицо?

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ДУХАМ

Для создания духов, напротив, была использована определенная формула, которую мы сейчас подробно рассмотрим. Не стесняйтесь корректировать ее по мере необходимости; просто имейте в виду, что духи (наряду с программами и деками) являются одной из самых сложных механик из всех архетипов – а потому, опять-таки, старайтесь откладывать эти работы на внеигровое время.

Для начала определитесь с типом создаваемого духа – элементарный или доменный. Каждый дух начинается со следующими базовыми характеристиками:

- Вред 0, Поиск 0, Защита 0, Очарование 0, Наставление 0, броня 0, урон 0, ячейки ранений 8.

Затем определитесь с природой духа. Отрегулируйте характеристики соответственно:

- **Хранитель:** не причиняет вреда, Поиск +2, раны -2.
- **Наставник:** Вред -2, Наставление +2, 1к6 -1 урона.
- **Страж:** Защита +1, Очарование -1, раны +2, 1к6 +1 урона.
- **Губитель:** Вред +2, Поиск -2, раны +2, броня +1, урон 1к6 +2.
- **Искуситель:** Вред -1, Очарование +2, раны -1, урон 1к6 -1.

Элементальные духи и духи-хранители также обладают свойством *аспект* по-умолчанию.

Также у вас есть 4 очка, которые вы можете вложить на свое усмотрение по принципу 1-к-1, чтобы:

- увеличить характеристики (Вред, Поиск, Защита, Очарование и Наставление);
- увеличить показатель брони;
- добавить ячейки ранений;
- добавить свойства.

К свойствам духов относятся: *аспект, воплощение, щедрый, бестелесный, крепкий, слабость (к чему), дикий*.

Каждое свойство стоит 1 очко; к исключениям относятся *слабость* и *дикий* – данные свойства являются негативными и дают дополнительные очки, которые также можно потратить (природа, стихия, домены и типы не являются свойствами, а потому ничего не стоят).

# МАТЕРИАЛЫ ВЕДУЩЕГО

## БЫСТРЫЕ УЛИЧНЫЕ ИМЕНА

|              |              |            |
|--------------|--------------|------------|
| Акробат      | Канава       | Плюс-один  |
| Акула        | Копатель     | Поганый    |
| Ангел        | Кости        | Поехавший  |
| Бабс         | Костлявый    | Поэт       |
| Бамбук       | Кролик       | Раз-два    |
| Барракуда    | Куколка      | Развал     |
| Басня        | Лазурный     | Рубака     |
| Бастион      | Легкоступ    | Сатурн     |
| Бродяга      | Лисица       | Секвойя    |
| Боксер       | Ловкач       | Семь       |
| Бонни        | Лом          | Сладкий    |
| Вечнозеленый | Лотос        | Спокойный  |
| Вспышка      | Луна         | Танцор     |
| Ганц         | Лэнс         | Телега     |
| Гекс         | Маска        | Тень       |
| Гиббер       | Нэви         | Тинк       |
| Гончая       | Матрос       | Тормоз     |
| Горячка      | Мачете       | Траkk      |
| Декк         | Нексус       | Тусклый    |
| Дерби        | Нео          | Углерод    |
| Джерси       | Нуль         | Финли      |
| Дракон       | Олли         | Фокскрафт  |
| Дрез         | Орел         | Хадсон     |
| Дрейк        | Орлиный глаз | Хруст      |
| Дядя Слэм    | Орхидея      | Цифер      |
| Единорог     | Осел         | Чип        |
| Зильч        | Отбивная     | Чупа       |
| Индиго       | Пак          | Шило       |
| Кавалер      | Пачка        | Экскаватор |
| Камея        | Пес          | Ястреб     |

## БЫСТРЫЕ НАЗВАНИЯ КОМПАНИЙ

|                             |          |                               |
|-----------------------------|----------|-------------------------------|
| Aerochem Solutions          | Dynocene | Endocera Construction         |
| Zhèng-Hirano Holdings       | Plc      | Ecogene Processing SA         |
| DynoVDD                     |          | Winkler Biotech               |
| Motonex Hardware            | Aerogen  | Adams Digital Co.             |
| Mototel Industries          | Inc.     | Simpson Partners Plc          |
| ERL Corporation             |          | IJV Ecostruct                 |
| Braun-Ikeda Aerospace       |          | Microcene Inc.                |
| Arcodyne Cybernetics        | SA       | Hughes-Sauer Construction Plc |
| DZC Manufacturing           |          | Digitech                      |
| Richardson Logistics        |          | Technocera                    |
| Kaiser-Murata Aerospace     |          | Wright Manufacturing          |
| Hán Biosystems              |          | DigiBNC                       |
| Liáng-Meier Digital         |          | Thermonex Plc                 |
| Geoform Processing          |          | ArcoCEL                       |
| Dynocera Biotech et cie     |          | Zhang Holdings Co.            |
| Guo Systems Plc             |          | Aerodyne Industries           |
| PSX Tek                     |          | Agrigene Plc                  |
| Hirano Digital              |          | JXK Electronics               |
| Sauer-Bergmann Digital      |          | Teratek Digital et cie        |
| GenoEPU                     |          | Miller Armaments              |
| Russell Logistics           |          | Thermotek Holdings            |
| Aerosphere Cybernetics      |          | Hán-Fujita Biosystems         |
| Dynostruct Software         |          | Autoform AG                   |
| TerraTEQ                    |          | Mototech GmbH                 |
| Zhào Software               |          | DBX Gen                       |
| PBI Biotech                 |          | Geotek Digital                |
| DynoHPC                     |          | Walter-Zhèng Solutions        |
| Schmidt-Fujita Construction |          | Hofmann-Onishi Biosystems     |
| Doltech Systems             |          | Matsuda-Stewart Technologies  |
| CCD Holdings                |          | Momoto Project Management     |

## БЫСТРЫЕ НАЗВАНИЯ БАРОВ И КЛУБОВ

|                 |                   |                   |                |                 |                |
|-----------------|-------------------|-------------------|----------------|-----------------|----------------|
| Магма           | Даркнет           | Ведро с гвоздями  | Грохот войны   | Зона 9          | У Брэндана     |
| Нектар          | Зеленое место     | У Учиды           | Дом Бума       | Диско-варежки   | Добряк Флетчер |
| В сети          | Утопленник        | Форт Первой нужды | Блюз           | Иерихон         | Керамика       |
| Черепная яма    | Цементный крест   | Оладья Банджо     | Пульс          | Вертекс         | Дьякон         |
| Крутящий момент | Дебри             | Кривая проводка   | Клуб Лока      | Новая волна     | У Гриббса      |
| Сфера           | Еще по одной      | Кутузка           | Коробка        | У Чамли         | Оптика         |
| Ад Астра        | Дом               | У толстяка Ло     | Марколин       | Гонщик Экс      | Бездна         |
| Кафе Лу         | Миллигрейс        | Ром и пушки       | Четверть пинты | Рокшторм        | Токсичный дух  |
| Хаулерз         | Практичная свинья | Хакл              | DIP-свитч      | Старый флаг дук | Черный ЛЕД     |
| Неоновый дракон | У Док Джока       | Черный гусь       | Рычаг          | Слоты и пойло   |                |
| Второе дыхание  | Душа электрона    | Гнездо            | Клуб Сангре    | Виски здесь     |                |

## БЫСТРЫЕ ИМЕНА ДЛЯ ПЕРСОЖЕЙ

|                    |                      |                      |                    |                    |
|--------------------|----------------------|----------------------|--------------------|--------------------|
| Милагрос Пранге    | Эмилия Хоак          | Аллан Грис           | Минг Кани          | Вэйлин Аррон       |
| Эрик Сшур          | Нита Бьер            | Даррен Раатз         | Марлин Гиндхарт    | Джексон Боярски    |
| Лонни Макгоннагал  | Макс Секор           | Гарриет Гальди       | Ненита Дади        | Дейн Драффен       |
| Нева Мор           | Марлин Шелите        | Нейл Моронта         | Кейла Шастин       | Вирген Аллегрини   |
| Норин Вилкоксон    | Александра Кротерс   | Хавьер Кастальди     | Джеральд Кросс     | Ньютон Шиффнер     |
| Мэттью Лококо      | Амадо Тобольски      | Карлин Котек         | Ланнета Финцель    | Вита Ровольд       |
| Даррен Макалай     | Тори Заставны        | Клинтон Ниерманн     | Генесис Бонвертре  | Карри Мроу         |
| Нельсон Озмунд     | Джеральдин Станковен | Хавьер Гарбетт       | Квинтон Синнетт    | Горацио Нао        |
| Тед Моллика        | Раис Кранмор         | Джинни Маклахлан     | Сон Ришер          | Триш Стагно        |
| Сандра Шиппи       | Сунг Везерли         | Мелиса Хоноре        | Марлин Эйхель      | Делмер Ферроуз     |
| Эшли Махоуни       | Ричи Рен             | Пирли Пиккерт        | Дариус Геттс       | Ди Блумкампт       |
| Одесса Талион      | Роланд Кассем        | Эдвина Стрейт        | Брайан Тапийа      | Этелин Эйерс       |
| Тиа Белланд        | Эвон Нимура          | Фернандо Шабазз      | Моисей Кейрнан     | Мак Хенген         |
| Розалин Биффл      | Авильда Ластуфка     | Келли Тифт           | Той Чаттум         | Рина Фортуна       |
| Клейтон Рафаэль    | Мерси Рангель        | Долли Орт            | Лора Хардестер     | Арман Гушард       |
| Мэттью Альтшулер   | Леата Старвольд      | Клейтон Денвер       | Род Шмидтз         | Виктор Михалиос    |
| Курт Робак         | Тори Фойер           | Остин Сент Клер      | Хал Чариато        | Дарио Гоич         |
| Марси Аликс        | Диллон Леханнан      | Гай Кротерс          | Джефффри Гомберт   | Мак Гринвэй        |
| Марси Крок         | Вита Брола           | Карлин Тафф          | Дариус Экл         | Мохаммед Вайсманн  |
| Эрнестина Эллистон | Одри Кияги           | Лилиана Борелли      | Кими Унангаст      | Ролланд Профетер   |
| Джейме Жвибель     | Брис Ленке           | Клер Налибадьян      | Элвуд Дороу        | Эван Бакхольтц     |
| Джулианна Байден   | Мохаммед Савас       | Алан Драккер         | Дейн Шадвелл       | Ричи Кальтенхаузер |
| Эва Берк           | Брюс Капран          | Даррен Роксбури      | Вирген Уитакер     | Ленни Забка        |
| Мэрилин Квинтанар  | Кристина Гильбрансен | Шеррон Кроссвелл     | Рафаэль Аррез      | Рина Трампер       |
| Виктор Стейнбергер | Ричи Редлон          | Джейми Макс          | Род Мульнье        | Руперт Саволюк     |
| Тамека Питкок      | Шериз Дотри          | Одесса Хагленд       | Аннита Камареро    | Роб Тернер         |
| Коди Кузма         | Рина Тромбино        | Лонни Бихан          | Марвин Дисчингер   | Ингеборга Дагис    |
| Нита Алерс         | Делмер Дюпри         | Ненси Кэрин          | Лавиния Верблоу    | Люпе Эскинальдо    |
| Макс Найт          | Раиса Полетски       | Эва Кайто            | Арманд Хатченсон   | Ленни Боорас       |
| Гай Баркомб        | Роб Данкерли         | Элвуд Шаппиус        | Фидель Корнейл     | Кентон Сколлан     |
| Клэр Форбаш        | Ханк Астольфи        | Кендрик Винтермантел | Сади Оберманн      | Хироюки Кодзима    |
| Пирли Шлагель      | Диллон Хидэй         | Натиша Сеппи         | Минг Хиллсгроу     | Йоко Кобояши       |
| Карлин Игли        | Карри Йола           | Дидра Обас           | Нолан Арталехо     | Казио Сузуки       |
| Тед Крам           | Флорина Ютенберг     | Дариус Вышински      | Сон Каллаис        | Шозо Кимура        |
| Гарриет Эмиг       | Йохан Шрауб          | Таддеус Галфорд      | Моисей Дебьем      | Юдзи Фудзита       |
| Аллан Строу        | Ленни Бурсик         | Людвина Фоде         | Элвуд Аккорнеро    | Маасаки Огава      |
| Нанни Зукко        | Мак Флауверз         | Арманд Карнетт       | Брийон Уэбли       | Такао Сайто        |
| Нельсон Хазли      | Шаенна Масчек        | Рафаэль Деко         | Марлин Преша       | Тетсуо Ониши       |
| Дарси Боун         | Ролланд Токунага     | Кейтлин Нидлер       | Франсин Ворфорд    | Норио Вада         |
| Тед Экхофф         | Зора Квадер          | Лавения Шанхури      | Марсель Красневски | Масахиро Фудзивара |
| Эльнора Чиверс     | Сэйд Полламман       | Генна Финикаль       | Брийон Крамвельд   | Еичи Иннои         |
| Алана Хьютт        | Серита Кнори         | Бок Штитзел          | Клеменция Скаммон  | Шинчи Андо         |
| Клейтон Альмада    | Сьерра Стакк         | Арманд Бурместер     | Кими Биава         | Сато Сегимото      |
| Джерри Секманн     | Фонда Дучман         | Клифф Фелкнер        | Браттани Комегис   |                    |
| Лонни Рейтман      | Циара Кратин         | Али Шримпшер         | Квинтон Шуерманн   |                    |
| Гай Роттуно        | Розальва Скарфи      | Кендрик Дельмедико   | Альваро Лаки       |                    |
| Лиза Шафф          | Роб Шейблих          | Норман Гилитцер      | Кит Вэйджнаар      |                    |

# БЛАГОДАРНОСТИ

...Винсенту Бейкеру за создание источника нашего вдохновения – Apocalypse World <3

... Сейджу ЛаТорра и Адаму Кёбелю за создание шикарного Dungeon World <3

... всем **авторам** всех тех замечательных хаков для Dungeon World и Apocalypse World, за их изобретательность <3

...Крису Клозеру и всем **тем**, кто сделал свой вклад в работу над оригинальным Sixth World <3

...всем **дизайнерам** и **авторам**, благодаря которым мы получили оригинальные редакции Shadowrun <3

...Таннеру Иа (smarttman) за советы и предложения, секцию про астральные путешествия и то, что он стал первым плей-тестером моей игры (а затем и соавтором) <3

...**авторам** Worlds of Adventures за их великолепные идеи и наработки <3

...evilbob65535 за то, что подхватил эту работу и довел ее до ума, исправив многие вещи, которые смущали игроков оригинального Sixth World <3

...тем **людям**, которые ценят мои переводы <3